DVD NAJDETE UVNITŘ!

Zážitek roku: CAESAR 3
Nejlepší budovatelská strategie všech dob

HODNOCENÍ **90 %**

2 PLNÉ HRY ZDARMA

CAESAR III
a TRACKMANIA NATIONS

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

POZNEJTE HERNÍ LEGENDY KTERÉ PSALY HISTORII

Unreal Tournament 2007

GRAFICKÁ EXTÁZE PŘICHÁZÍ

Vyčerpávající preview se všemi dostupnými informacemi

www.doupe.cz

PRVNÍ ČESKÉ RECENZE ▸ Rainbow Six: Lockdown ▸ Neverend Ankh ▸ The Sims 2: Open for Business ▸ Sonic Rush ▸ Keepsake

cena: 99 Kč (139 Sk) 2/2006

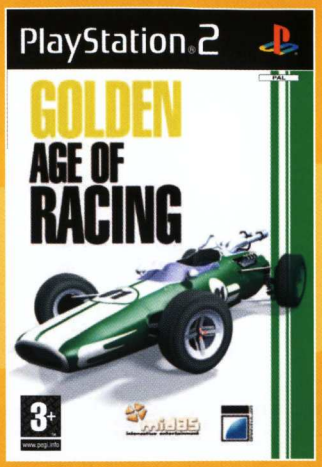
9 771214 919013 02

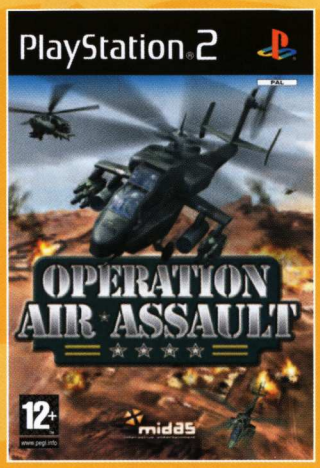
Doupě 2/2006

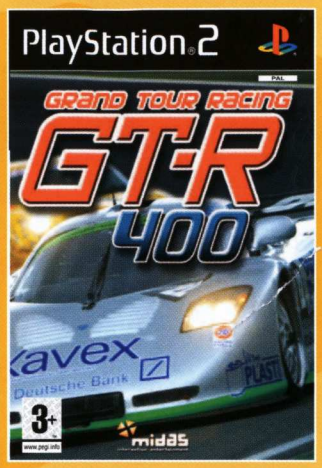
Magazín všech hráčů

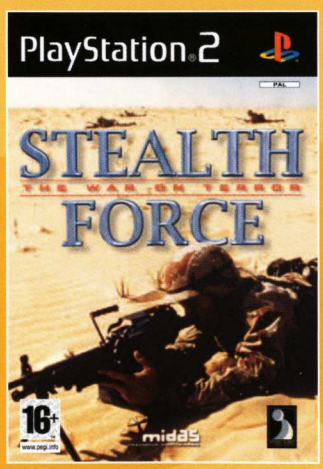
DOKÁZALI JSTE SI NĚKDY PŘEDSTAVIT NOVINKY PRO PS2 za

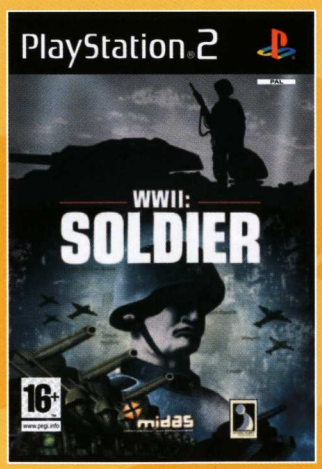
499,-

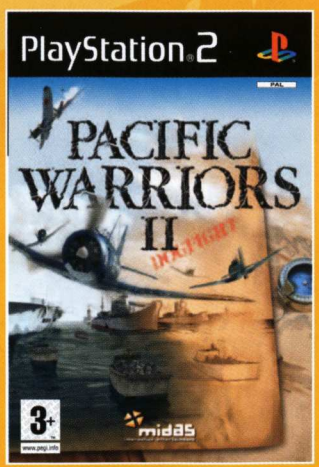


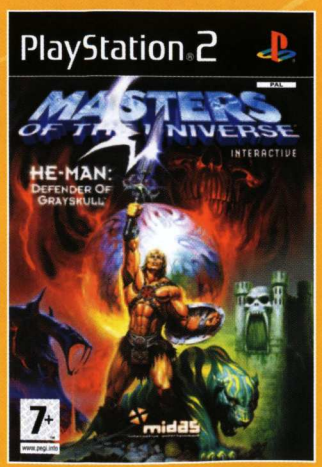












UŽ NEMUSÍTE !
JSOU TU !

CENEGA

V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH, s.r.o., Naskové 3, 150 00 Praha 5, tel.: +420 257 189 511-14, www.cenega.cz, info@cenega.cz,
V Slovenské republice distribuuje CENEGA SLOVAKIA, s.r.o., Lamačská cesta 8, 811 04 Bratislava 1, tel.: +421 259 30 88 11, ww.cenega.sk, info@cenega.sk

Originalitou vstříc zatracení

Když se ohlédnu zpět do roku 2005, před očima se mi zračí dvojice neopakovatelných herních zážitků. Měly jméno Psychonauts a Advent Rising, a ačkoliv nešlo o oblíbené hity, obě hry nabídly nové a originální prvky, humorný, respektive emotivní příběh. Jenže to k úspěchu nestačí. Žel bohu, jsou to právě zmíněné tituly, jež svými směšnými prodeji zatloukly poslední hřebík do rakve společnosti Majesco. Donedávna významný vydavatel a černý kůň na poli herní originality, který dával nezvyklý prostor ambiciózním projektům mimo hlavní proud, s rokem 2006 odchází. Kam? Věnovat se nízkonákladovým projektům a hrám pro handheldy. Odkaz série Advent Rising snad přežije právě na konzolových miniaturách, ale dospělé platformy se zbylých dvou dílů plánované trilogie nedočkají. Díky alespoň za krásné wallpapery, které budou ještě dlouhé měsíce krášlit pozadí redakčního PC.

O Advent Rising nebo bizarních Psychonauts se však nezmiňuji náhodou. Snad bych mohl tvůrcům poradit, aby nedbali na můj vkus (mé nejoblíbenější hry roku 2005 prodejně propadly), ale poselství únorového Doupěte je jiné. Petr Urban je člověk, který vám v nezvyklém a nápaditém speciálu dá ochutnat her, jež byly v mnoha ohledech revoluční, nebo alespoň částečně změnily tvář tehdejšího herního světa – a kterým se přesto nedostalo uznání. Jeho pětistránkový článek v sobě skrývá perly, za jejichž výjimečnost ručíme naší recenzentskou ctí, a které – jak doufáme – osloví i nastupující herní generaci a zároveň dovolí zavzpomínat pamětníkům. A protože slova jsou mnohdy zbytečná, najdete na DVD hratelnou ukázku několika skvostů, kterým doba nedala šanci. Vy můžete.

Únorové Doupě je poctou výjimečným hrám. Nebylo by ale výjimečných her bez výjimečných vývojářů. Michael Stern pro vás připravil tématický článek, v němž vám představí dvacítku tvůrců i vizionářů, kteří obohatili herní historii – a kteří tak v mnoha případech činí dodnes. Aby bylo naše ohlédnutí do minulosti kompletní, sekunduje zmíněným článkům také důkaz hmatatelný: hra, jež nebyla ani po dlouhých letech překonána. Caesar III je jednou ze dvou plných her na CD/DVD příloze Doupět a po mnoha peripetiích s jeho získáním si ho můžete konečně (a zaslouženě) sami vyzkoušet. Král budovatelských strategií nesmí být přehlédnut.

Přeji vám, abyste v roce 2006 stejně tak nepřehlédli množství malých, ale unikátních herních projektů, které za neatraktivním vzhledem skrývají jedinečnou myšlenku. Jenom takové hry totiž přežívají. Ne v žebříčcích prodejnosti, které vás jistě jako první napadly. Přežívají v naší paměti.

Kamil Gric, šéfredaktor

JAK HODNOTÍME?

Doupě tvoří redakční tým s mnohaletými zkušenostmi v herní oblasti. Za tu dobu si již vypracoval vlastní metodiku hodnocení her. Nenadhodnocujeme, ani se nesnažíme kvůli snaze o větší „intelektuálnost" dávat titulům méně než si zaslouží. Naše hodnocení zohledňuje nejen náš celkový dojem z hraní, ale také situaci v daném žánru a případnou konkurenci. Jedno číslo není všemocné, přesto můžete brát níže popsané milníky v recenzích Doupěte za závazné.

3 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA RECENZÍ

1. Doupě je magazínem všech hráčů a i recenze tomu odpovídají. Nezahltíme vás tunou zkratek a slangových výrazů jen proto, abychom vypadali chytřejší. Píšeme jasně a srozumitelně tak, aby si v textu našli své jak fanoušci žánru, tak začínající.

2. Recenze Doupěte hru opravdu hodnotí a ne jen popisují. Čistý popis si můžete přečíst na krabici či v internetovém obchodě.

3. Číselné hodnocení a recenze nejsou dva odlišné světy. Každá recenze Doupěte svým vyzněním koresponduje s číselným verdiktem na konci. Skvělá hra si nadšenou recenzi zaslouží!

SPECIÁLNÍ OCENĚNÍ

Čtyři vyvolené a nejzajímavější hry se v každém Doupěti dočkají zvláštní pocty.

10 Čistá materializace herní nirvány. Hra, která dokáže přitáhnout a vyždímat všechny bez ohledu na národnost, přesvědčení, rasu a značku myši.

9.0 Vynikající titul, jenž udrží u obrazovky od prvního spuštění po závěrečné titulky. Často vysoce originální nebo alespoň inovativní hra, ve které ale mohou zarytí hnidopiši nalézt pár minoritních chyb.

8.0 Skvělá hra, u níž se již nekladou takové nároky na originalitu a nápady, hraje se ovšem stále báječně. Nedostatky jsou spíše kosmetické, od sporné grafiky, délky až po obsazení slizkého mutanta na místo, kde mohla být sličná bojovnice.

7.0 Ačkoliv jde o silný nadprůměr, nedostatky začínají zasahovat do hratelnosti. Jinak vynikající hru může komplikovat ovládání nebo jednoduše nuda, která se dostaví po pár hodinách hraní. Klady však ženou hráče bez problémů dál.

6.0 Dobrá hra, která překvapuje řadou prvků, ale jiné ji zákeřně kazí. Skvělý nápad může být zabalen do nevzhledné grafiky, provařeného konceptu, ovšem při odhlédnutí od chyb se lze stále bavit.

5.0 Dokonalý průměr, který hráče nepohorší, nenadchne, nemusíme se k jeho hraní přemáhat, ale zároveň po delší době nenalezneme pocit naplnění, jako u lepších titulů. Jako chvilkové odreagování dostačující volba.

4.0 Začínají se objevovat prvky, které vyloženě komplikují vlastní hraní. Chyby v programu, grafika rozhoupávající žaludek nebo příběh se syndromem telenovel prohnaný průmyslovým lisem a další.

3.0 Špatná hra, v níž naleznou světlé stránky pouze skalní příznivci. Zápory provádějí puč, chápou se vlády a nutí běžného hráče k přemáhání, aby u obrazovky z jakéhokoliv nepochopitelného důvodu setrval.

2.0 Za co jsem to utratil peníze?" vykřikne hráč po spuštění dvojkového titulu. Pokud po zvolání nenásleduje infarkt, dočká se koncentrace toho nejhoršího, co lze v herním designu dosáhnout.

1.0 Vtípek osudu, prvotní úkaz herní apokalypsy a skutečný důvod, proč vytáhnout redakční likvidátor hloupých her™. Před podobně označenými hrami proveďte zaklínání osmé úrovně na kilometrovou vzdálenost.

SOUTĚŽ:
Na čem hrají současní hráči?

Odpovězte na soutěžní otázky a vyhrajte počítač Lynx Challenger, na kterém se hraje Mistroství České republiky v počítačových hrách.

Sledujte **www.doupe.cz**. Soutěž startuje **14. února 2006**.

LEVI International
LYNX

34 Unreal Tournament 2007

3 Editorial
4 Obsah
5 Redakční stránka

Herní zážitek měsíce
6 X3: Reunion

Speciál
10 Neviditelná revoluce

LOADING

Novinky
16 Crysis
17 Reprobates
18 Medieval II: Total War
19 Medal of Honor: Airborne
20 Star Trek: Legacy
22 UFO: Extraterrestrials
23 Mass Effect
24 Baten Kaitos 2
25 Swords of the Stars
26 Phantasy Star Universe
27 Virtua Fighter 5
28 Rogue Trooper

17 TOP 10
18 Nostalgie
19 Na co se těší…
23 Na webu
24 Jazykový koutek

26 Fenomén: World of Warcraft
29 Jízdní řád
30 Bleskem ze světa her
31 Byznys
32 Pavlač

Preview
34 Unreal Tournament 2007
38 Godfather
40 24: The Game
42 Commandos: Strike Force
44 Full Auto
45 Runaway 2

Téma čísla
46 Vládci říše her

PC RECENZE

Recenze
56 Rainbow Six: Lockdown
60 Ankh
62 X3: Reunion
64 MX vs. ATV Unleashed
66 The Sims 2: Open for Business
67 Neverend
68 Vivisector
70 Rag Doll Kung Fu
72 Jacked
73 Down in Flames
74 Keepsake
75 Trackmania Nations
76 25 to Life
78 Torino 2006
79 Zákon pouště

Budgety
80 Za pakatel – PC

KONZOLOVÉ RECENZE

Recenze
82 Geist
84 Battlefield 2
85 Sonic Rush
86 Gunstar Future Heroes
87 Urban Reign
88 Fire Emblem: Path of Radiance

Budgety
89 Za pakatel

BONUS ZONE

Rubriky
92 Začínáme hrát, díl 7.: Staňte se hráčem simulátorů
94 Naostro: Jan Hloušek
96 Freehry
97 Herní servis
98 Progaming
99 Hry na mobil
100 Komentář: Podplacení herní novináři
101 Hráčův rádce: Zlé hry
102 Zúčtování: Co říkáte na nové Doupě?
110 Listárna
112 Obsah CD/DVD

Hardware
103 Novinky
104 3D Mark 06
106 Vyplatí se nové technologie?
109 TEST: ThrustMaster Rallye GT

38 Godfather

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

PUBLISHER
Michal Politzer

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Martin Zavřel, Martin Boček, Tomáš Vrána, David Sláma, Alan Jarrar, Michael Stern, Michal Acler, Petr Urban, Ladislav Nosákovec, Vít Sedláček, Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

Jazykový korektor: Zdeněk Dan

Art director: Martin Daněk
Obálka: Martin Daněk
Asistentka redakcí: Gabriela Gubíková

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Produkce: Marcela Veselá, Klára Kejdová, Eva Věteřová
Sazba: Veronika Chadzipolichronisová, Michal Bártů, Jan Cága, Pavel Junk
Manažer distribuce: Zbyněk Tkadlčík
Manažerka marketingu: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
casopisy.cpress.cz
Předplatné pro ČR
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713
Předplatné pro SR
casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702,
reklamacie@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Lidická 28, 602 00 Brno

INZERCE
Produktový manažer: Alexandra Poláková

Computer Press Praha
Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Aleš Hemek, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Alexandra Poláková, Hubert Rajtr, Barbora Terebová Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany
tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934
Computer Press Brno
Jitka Cívková Lidická 28, 602 00 Brno-Bystrc
tel.: 545 113 711, fax: 545 113 712
Computer Press Ostrava Rudolf Volný Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory
tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734
Computer Press Bratislava
Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk)
Hattalova 12, 831 03 Bratislava
tel.: +421 244 462 917, fax: +421 244 452 046
Foreign Contatcs
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz)
Lidická 28, 602 00 Brno,
Czech Republic tel.: +420 545 113 771
fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL
Computer Press, a. s. nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
ŘEDITEL, MÍSTOPŘEDSEDA PŘEDSTAVENSTVA Jiří Hlavenka
ŘEDITEL DIVIZE MÉDIÍ Pavel Pospíšil
OBCHODNÍ ŘEDITEL Jaroslav Martinec
MARKETINGOVÝ ŘEDITEL Tomáš Kudweis
Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195,
MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS a soukromí distributoři.
Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996.
Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

(c) Computer Press, a. s.

KDO TO MÁ NA SVĚDOMÍ

Skandální odhalení redakčních vyvolených

KAMIL GRIC, šéfredaktor

Osmnáctistránková smlouva, která byla posledním krokem k získání Caesara III a RPG Arcanum, symbolizuje megalomanský leden 2006. Všeho bylo víc, větší a komplikovanější než obvykle, ale nepoměrně větší byla i dávka zajímavých zážitků. Děkuji za odreagování, které mi darovaly noční seance s Namco Museum 50th Anniversary. A mimo herní svět? Tam byl pro mě událostí měsíce nákup lístků na červnové koncerty Rolling Stones a Depeche Mode.

TOP 3
1. Nedoceněné hry z pera Petra Urbana
2. Skončil boj o Caesara III!
3. Páteční večery, plné odreagování a alkoholu

HONZA MORKES, zástupce šéfredaktora

Nemám rád zimu. Obzvláště nesnáším teploty kolem minus patnácti. Když pak přijde člověk do redakce, kde je o čtyřicet stupňů víc, připadá si jak po průchodu intergalaktickou branou. Na druhé straně sice nečekali vysmátí mimozemšťani s plasmovým samopalem, výsledek byl ale úplně stejný – vůbec se mi tam nechtělo.

TOP 3
1. Freelancer, vynořivší se z mé sbírky nedohraných (teď už dohraných) her
2. Občas se na teploměru objevilo kladné číslo
3. Napsal jsem recenzi Zákona pouště – už to zlo nemusím hrát!

MARTIN ZAVŘEL, vedoucí konzolové sekce

Celý leden jsem chtěl prospat, abych se vzpamatoval z tradičního vánočního šílenství. Jenže to by nesměl pod televizí ležet Playstation, na satelitu běžet pátá sezóna 24 hodin a v kinech Domino. Také můj psík se dožadoval pozornosti, takže nakonec z toho spánku opět skoro nic nebylo.

TOP 3
1. Hra 24: The Game
2. Čtvrtá sezóna 24 na DVD
3. Film Domino

MICHAEL STERN, vedoucí sekce Loading

Ačkoliv jsem si na leden naplánoval dohrání řady titulů, na které se minulý rok nedostalo, výsledek měl k plánu asi tak daleko, jako orbitální stanice Mir k baletce. Potíže s nově pořízeným počítačem vedly až k heretickým myšlenkám, „že na těch konzolích přeci jen něco bude":-).

TOP 3
1. Dohrání hry Zkouškové období bez cheatů
2. Úspěšné odpálení dvou počítačů
3. Usilovné umírání v Blackwing lair (WoW)

MICHAL ACLER, vedoucí sekce CD/DVD

Přiznám se bez mučení – minulý měsíc jsem hraní moc nedal. Vedle letmého osahání několika nových demoverzí jsem stačil dohrát jen 25 to Life, což není kdoviják kvalitní hra. Chuť jsem si spravoval na retrospektivní kolekci Namco Museum 50th Anniversary – doporučuji.

TOP 3
1. Red Dwarf na DVD
2. Sestřin maturitní večírek
3. Nový telefon

ALAN JARRAR

Následky silvestrovských oslav mě skolily natolik, že jsem většinu ledna strávil v posteli s plicním morem. Místo nudy jsem však vládnul vtipem. Oporou mi během nemoci byly humorná adventura Ankh a desítky epizod Monty Python´s Flying Circus a Red Dwarf. Nyní již vyléčen holduji opět vodní dýmce a naplno prožívám olympijské dění. Češi do toho!

TOP 3
1. Olympijská atmosféra
2. John Cleese a Michael Palin
3. Assilovy trapasy v Ankh

DAVID SLÁMA

Zkouškové období udeřilo silou středně velké nukleární nálože, což z prvního měsíce nového roku neudělalo zrovna příjemný čas. Můžu tedy děkovat aspoň nezávislé hříčce Rag Doll Kung Fu, která se postarala o malé zpestření a odreagování. Jinak poslušně hlásím, že se za dobu mé služby nic významného nestalo.

TOP 3
1. Otevření nového RPPvP realmu ve World of Warcraft
2. Zisk sešitku s notami ze soundtracku Final Fantasy
3. Konečně jsem viděl Kruh (no, nedívejte se tak)

LADISLAV NOSÁKOVEC

Jako na horské dráze jsem si připadal v prvním novoročním měsíci. Příjemné nálady, za které vděčím své přítelkyni, střídaly stresy z konce poloviny školního roku a neúspěchy na mnoha dalších frontách. Pochmurnou náladu se tak podařilo zahnat až čerstvě vydané Trackmanii, s níž jsem jakožto milovník závodních simulátorů strávil nejednu hodinku svého volného času…

TOP 3
1. Třídní sraz „po letech"
2. Maturitní ples jedné známé
3. Trackmania Nations

ODHALENÍ: MÍSTO ČINU – BRNO

Doba internetu, ultrarychlého cestování (když zrovna nenasednete do pendolina) a celosvětové komunikace poněkud snižuje klasické materiální hodnoty jako sídlo, kancelář či redakce. Redaktoři Doupěte obývají různé kouty České republiky, přesto nemůžeme být virtuální zcela. I recenzent občas potřebuje kout, kam by mohl složit hlavu, když je z důvodu mizerného prospěchu, průšvihu v práci či směšného výkonu v herní novince odvržen svou domácí komunitou.

Doupětem Doupěte je Brno. Moravskou metropoli, druhé největší město v zemi nebo nejobydlenější zatáčku na cestě mezi Prahou a Vídní (chcete-li) obývá kromě zhruba 400 000 běžných humanoidů i několik individuí, jejichž nepřítomný výraz při cestování hromadnou dopravou (v horším případě vlastními auty) měsíc co měsíc připomíná, že nadešel čas uzávěrky. Navzdory deseti vlastním slovům, jimž zbytek země nerozumí, je oficiálním jazykem Brna čeština.

I přes atraktivnost městských kulis jste se doposud s brněnskými ulicemi nemohli setkat v žádné hře (nepočítáme-li Masarykův okruh, který je pravidelnou součástí motocyklových simulátorů). Přitom mise zahrnující únos ústavních soudců a jejich násilné držení na nedalekém hradu Špilberku, potažmo prozkoumávání toxického dna místní přehrady, by se vyrovnaly svou atraktivností minimálně úkolům ze San Andreas. Možná se už na podobném trháku pracuje v místních studiích. Přítomnost několika známých herních týmů (s Illusion Softworks v čele) propůjčuje městu status Mekky české herní scény. Zbloudilí Brňané si však

zatím této pocty (a možnosti potkávat na ulicích zamyšlené tvůrce) neváží. Pod tlakem bulvárních časopisů považují za celebrity pochybné zpěváky, herce či vítěze reality-show. Marná sláva… i v Brně zatím Vladko vítězí nad Petrem Vochozkou.

WOW

NEJSILNĚJŠÍ HERNÍ ZÁŽITEK MĚSÍCE

Hry stále účinněji vyvolávají silné emoce u hráčů, což způsobují dva faktory: jejich technická úroveň strmě stoupá směrem k naprostému realismu (a výše), navíc se řada her vysloveně soustředí na emocionální vtáhnutí hráče do příběhu. Zážitek z hraní se tak často může vyrovnat silnému zážitku z kina nebo dokonce i zážitku ze skutečného života. Nevěříte? V této rubrice vás o tom budeme měsíc co měsíc přesvědčovat.

Obrovské rozměry kosmických stanic vyrazí dech

X3: Reunion

Netušené kouzlo virtuálního vesmíru

Už od počátku věků lidé vzhlíželi se zatajeným dechem na nekonečnou čerň noční oblohy poprášenou miliardami hvězd. Spousta z nás v hloubi duše touží se tam dostat. Opustit pevnou a bezpečnou půdu matičky Země a vyrazit TAM, do volného prostoru, v němž se možná můžeme dočkat setkání i se samotnými bohy. Ale většina z nás bohužel nikdy nebude mít možnost prohlédnout si světlo hvězd z menší vzdálenosti. Možná jednou bude cestování po vesmíru stejně snadné jako jezdit MHD, ale to je otázka vzdálené budoucnosti, až lidstvo vyzkoumá výkonnější a lepší pohony pro své vesmírné koráby, postaví vesmírné výtahy, zprovozní teleporty a další vymoženosti, jež jsou zatím jen v dílech sci-fi autorů. Není ale třeba klesat na duchu. Movitější z nás si mohou za nemalý poplatek zahrát na vesmírné turisty už dnes a ti ostatní se mohou kochat krásami nekonečného vesmíru alespoň ve virtuální podobě hry X3: Reunion.

Už během první minuty za kniplem vesmírného plavidla nebudete věřit vlastním očím. Grafika od 21 let starého předchůdce Elite pokročila o celý světelný rok a jeden parsec navíc. Co kdysi přestavoval zběsilý shluk bílých pixelů na černé obrazovce, dnes už vypadá jako efektní záběry z Hubbleova teleskopu. Díky minimalizovanému HUDu si téměř nepřipadáte jako v kosmické lodi, ale v jakési prosklené bublině, jež je to jediné, co vás chrání od smrti v nekonečné prázdnotě. Která zase až tak prázdná není. Po úvodním vytržení z neskutečných obrazů, jež zaplaví váš monitor, se konečně odhodláte k akci, sbíráte spadlou čelist z podlahy, vracíte oční bulvy na své právoplatné místo a dáváte pokyn vašemu kosmickému korábu k akceleraci. Je toho tolik k průzkumu, že nebudete vědět co dřív.

Loď poslušně zrychluje, pohled se začíná lehce rozmazávat a vy jen zvolna kroužíte kolem reálně vypadajícího asteroidu, který by váš dům zamáčknul i s polovinu Evropy. Jak si „očuháváte" vesmírné kamení, náhle vás z pochmurného uvažování nad případnými následky dopadu asteroidu vytrhne nikdy nekončící masa kovu. To nic, to jen okolo vás majestátně proplouvá obrovská loď, matně si vzpomenete na Star Wars a legendární úvodní scénu s prolétávajícím Imperiálním křižníkem. Hned je všechno kosmické smetí zapomenuto a měníte směr k podrobnému průzkumu okolo se vinoucího drobečka. Žasnete nad gigantickými rozměry vesmírné lodě, snažíte se dostat co nejblíže a prohlédnout si všechny detaily, motory, laserové věže, antény, obrovská vrata do hangáru… už jen chybí nakouknout okny do kajut.

Po podrobném prozkoumání korábu se začínáte rozhlížet po celém sektoru. Vlevo je planeta pozemského typu, roj asteroidů na pravoboku by mohl skvělým místem pro úkryt pirátské základny.

> Snažíte se dostat co nejblíže a prohlédnout si všechny detaily; motory, laserové věže, antény, obrovská vrata do hangáru… už jen chybí nakukovat okny do kajut

Lodě jsou neuvěřitelně detailní

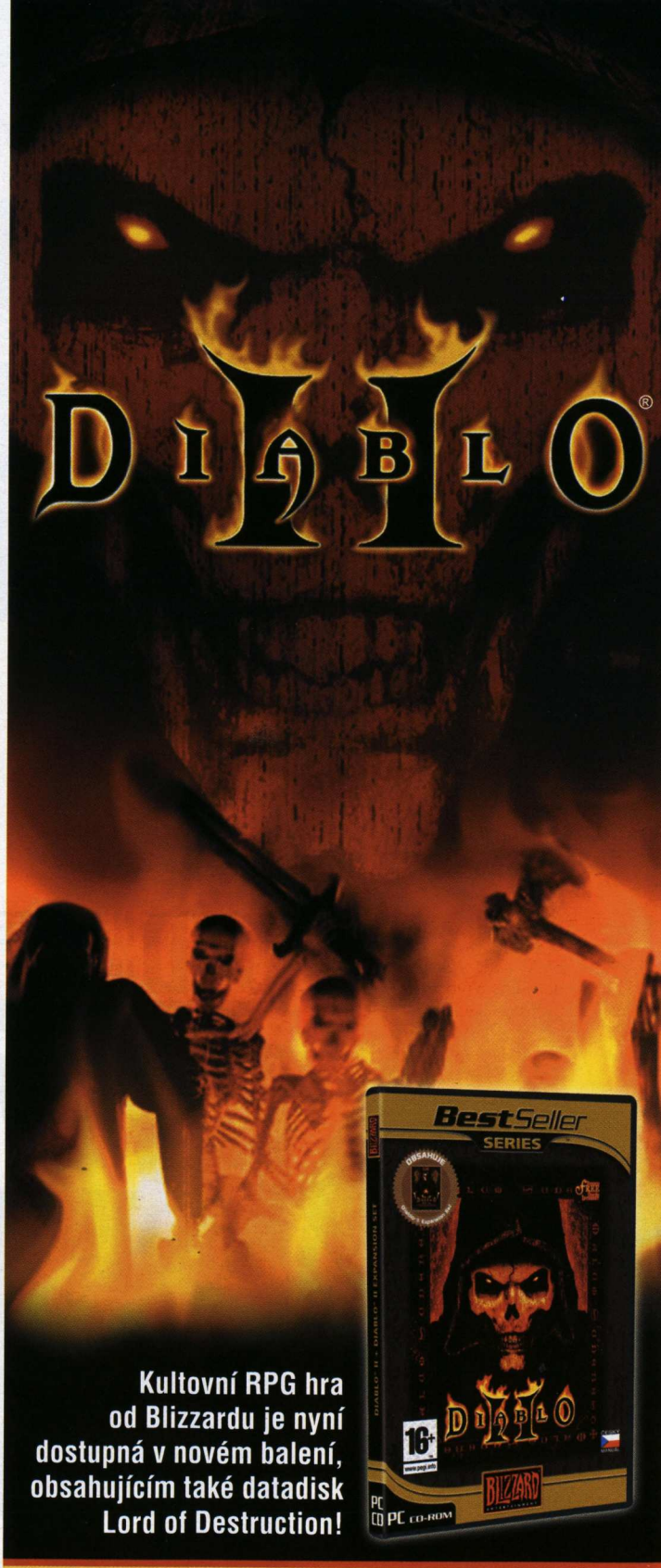
Vesmír rozhodně není prázdný

Bližší průzkum si necháte na později: ještě vám ale nesmí uniknout ani lákavá červená mlhovina. První je ale na řadě jedna z vesmírných stanic. Už během letu na plný výkon přemýšlíte, jak velká stanice může být. Výsledek předčí všechna očekávání. Obchodní stanice a minimálně desetkrát větší než loď, kterou jste ještě před momentem pozorovali.

Rozhodnutí o přistání na stanici padlo už během letu k ní. Ale jak na to? Chvilka mačkání různých tlačítek a pak už pokojně posloucháte cvrkot na otevřeném komunikačním kanálu. Automatický systém vás vítá, jak milé, ale hlavně zapíná naváděcí světla. Opatrně sledujete dva pruhy zelených světel směřujících vás k hangáru a trpělivě korigujete rychlost. Během několika okamžiků vaše loď bezpečně dokuje v hlubinách kosmické stanice. Nabídka komodit je poměrně široká a váš obchodnický duch usilovně přemýšlí o tom, jak co nejrychleji vydělat balík peněz. S vidinou, že to tak brzy nebude, lehce mrzutí opouštíte uniformní prostory stanice, ovšem neskutečná krása vesmíru brzy vrátí úsměv na vaši tvář. I když všechny kouty této části vesmíru nemáte vymeteny, neustále vás to táhne jinam. Chvíli na mapě nastavujete směr k nejbližší bráně, jež vás dovede do dalšího sektoru. Nemůžete se bránit určitému vzrušení; co mě na druhé straně asi čeká? Co když mě přepadnou piráti, nebo někdo horší? Snad tam narazím na výnosný obchod. Možná na úžasný astronomický úkaz, novou planetu… napětí se zvyšuje, když vás do sebe pomalu vtrhává charakteristický modrý vír uprostřed brány.

Přestože X3: Reunion přináší poutavý příběh se spoustou zvratů, nejsilnější zážitky vyvolává robrovská rozlehlost vesmíru a jeho zpracování. Grafika sice nebývá ve hrách to nejdůležitější, ale čím lépe vypadá, tím snáze vás dokáže hra pohltit. A Reunion to dokáže velmi, velmi snadno.

Jak z obrázků ve hvězdárnách



Kultovní RPG hra od Blizzardu je nyní dostupná v novém balení, obsahujícím také datadisk Lord of Destruction!

JIŽ V PRODEJI!

battle.net
HRATELNÉ NA EVROPSKÝCH SERVERECH

CDPROJEKT
www.cdprojekt.cz
TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ

BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard-europe.com

FANTASTICKÝ NÍZKÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

K dostání v sítích prodejen DATART, GLOBUS, JULIUS MEINL, GAME SHOP, JRC, SPAR a TESCO.
Na Slovensku v prodejnách NAY a TESCO.

© Blizzard Entertainment, Inc. Všechna práva vyhrazena. Lord of Destruction a Blizzard North jsou obchodní značky a Blizzard Entertainment, Battle.net a Diablo jsou obchodní značky nebo registrované obchodní značky Blizzard Entertainment, Inc. ve Spojených státech či jiných zemích. Windows je registrovaná obchodní značka Microsoft Corporation. Macintosh a Mac OS jsou registrované obchodní značky Apple Computer, Inc. Pentium je registrovaná obchodní značka Intel Corporation. Dolby a symbol dvojitého D jsou obchodní značky Dolby Laboratories. Dolby Surround je využíváno jen ve filmových sekvencích.

inzerce »

Chceš lepší skóre, postoupit do vyššího levelu a stát se herní star?

Čti Doupě!

Časopis o počítačových hrách, který ti nahradí vše, co jsi doposud znal. Za nejlepší cenu s plnou hrou zdarma.

Od ledna 2006 ještě lepší!

- 116 stran
- lepená vazba
- nová grafika
- kvalitní plná hra v každém čísle

2 plné hry zdarma

Caesar III - nejlepší budovatelská strategie všech dob

Trackmania Nations - zběsilé závody pro odreagování!

Únorové Doupě se speciálem o Herních legendách

Předplaťte si Doupě

na 1 rok za 649 Kč (969 Sk)

Sleva 40 %

4 čísla a DVD s plnou hrou ZDARMA!

Roční předplatné zahrnuje 11× časopis Doupě, 11× 9 GB DVD nebo 11× 3CD

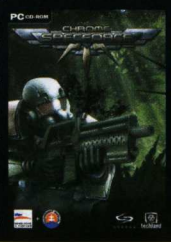
Nabídka platí do 13. 3. 2006.

Zajistěte si Doupě na dva roky a dostanete od nás jako dárek skvělé hry Chrome: SpecForce nebo Codename Panzers Phase Two

Běžná cena: 799 Kč
Cena pro vás: 0 Kč

Nářezová akce, která vás zavede do kouzelného prostředí budoucnosti. Kromě silného příběhu a rozmanitého prostředí několika různých světů nabízí také bohatou hru více hráčů.

Hodnocení Doupěte: 6,7/10

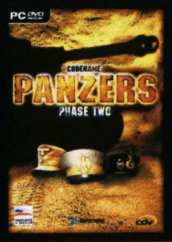


Ušetříte, máte garantovanou stejnou cenu po celé dva roky a navíc získáte jako dárek zdarma plnou verzi vybrané hry.

2leté předplatné + hra jen za 1 298 Kč (1 938 Sk)

Neváhejte – nabídka platí jen pro prvních 150 objednávek 2letého předplatného

Ušetříte až 880 Kč oproti nákupu na stánku!



Běžná cena: 999 Kč
Cena pro vás: 0 Kč

Stop nudným strategiím z druhé světové války! Codename Panzers Phase Two nabízí vše, co jste si kdy přáli: nápaditou kampaň za několik různých stran, snadné ovládání i rozmanité prostředí v nadupané grafice.

Hodnocení Doupěte: 8,1/10

Jak objednat předplatné časopisu Doupě:

1. Na internetu: Na adrese http://casopisy.cpress.cz.

2. Textovou zprávou SMS:

Verze s DVD – Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 649 Kč DO649, pro 2leté předplatné + hra Chrome: SpecForce slovo DOCHS2 a pro 2leté předplatné + hra Codename Panzers slovo DOCN2) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. Příklad: DO649! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.

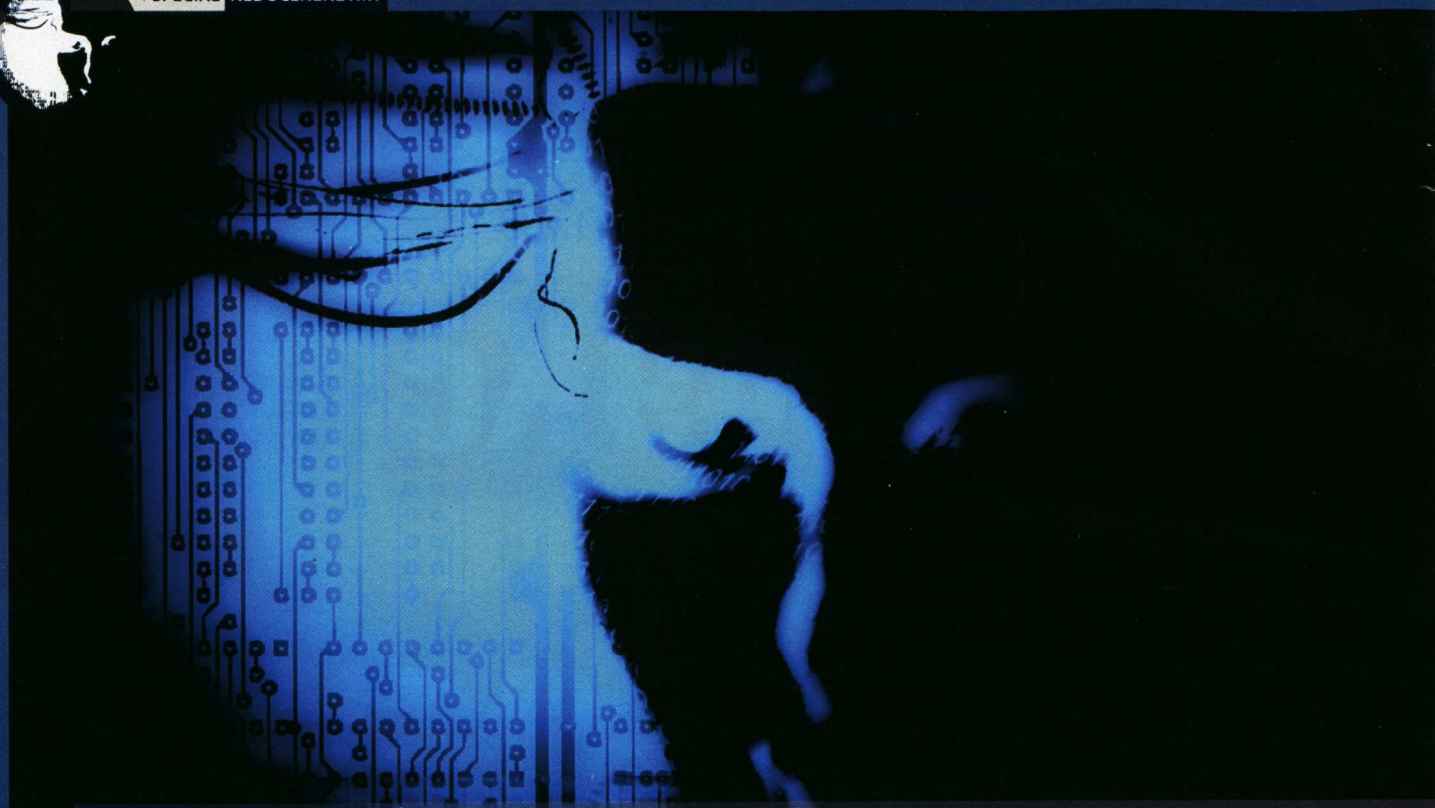
Verze s 3CD – Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 649 Kč DO649CD, pro 2leté předplatné + hra Chrome: SpecForce slovo DOCHS2CD a pro 2leté předplatné + hra Codename Panzers slovo DOCN2CD) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. Příklad DO649CD! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.

3. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.

4. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

2leté předplatné je na 24 měsíců ode dne platby. Všechny ceny jsou uvedeny včetně DPH



Neviditelná revoluce

aneb nedocenění hry, které změnily historii

„Viděl jsem dospělé muže, kterak se ujali myši, položili ruce na klávesnici a za 30 sekund se v System Shocku skrčení doplazili do kouta, odkud se už nemohli hnout. A tak prostě od počítače odešli. Hned vedle si malé sedmileté děti, které málem ani nedosáhly na joystick, půl hodiny skvěle užívaly hru CyberMage. Hraje tedy vůbec nějakou roli, která z těch dvou her je ve skutečnosti lepší?"

– Warren Spector

Herní průmysl je (stejně jako kterýkoliv jiný byznys) nemilosrdný. Chladný a neosobní. Jde v něm o peníze, protože bez nich by nemohl fungovat. Často proto o úspěchu té či oné hry nerozhodují její skutečné kvality. Do souboje o zákazníka vstupují aktuální módní trendy, marketingová masáž, hype, recenze v časopisech, ostatní tituly vycházející ve stejný čas. Tohle všechno může způsobit, že opravdu skvělé hry si v době jejího vydání prostě nikdo nevšimne a její místo rychle zaujmou jiné, třebaže méně dobré, originální či inovativní produkty. Za relativně krátkou historii herního průmyslu se to stalo nespočetněkrát, ale uplynulých deset let můžeme v tomto ohledu označit za jedno z nejhorších období. Důvod je nasnadě – z her se stal mainstream. Mezi nejprodávanější výtvory posledních let patří „nová" pokračování sérií jako Need for Speed, Grand Theft Auto, Madden NFL, Halo, NBA, The Sims, Tony Hawk, Call of Duty, Pokémon, Command & Conquer a dalších známých jmen. Mezi dlouhodobě nejúspěšnější patří hry akční i sportovní v případě konzolí, na PC pak realtime strategie a dětské hry.

Starší a zkušenější hráči už kolotoč dávno prokoukli a s tím, jak zraje jejich hráčská nátura, si začínají lépe vybírat, nad čím stráví svůj drahocenný čas. Ti mladší na to přijdou záhy. Pokud se ovšem v celém průmyslu něco zásadního nezmění. Rozvoj vysokorychlostního internetu s sebou přináší mnoho nových možností distribuce, a tak se může dostat zasloužené pozornosti i tak okrajovým titulům, jako je například nedávná Darwinia nebo novější loutkové Rag Doll Kung Fu. Malé vývojářské týmy i jednotlivci dostávají šanci přicházet s originálními nápady, díky jednoduchému systému distribuce a reklamy na nich vydělat, a tím dále podpořit rozvoj nezávislé, originalitou překypující herní scény. Svou váhu zde mají dokonce i jednoduché flashové hry, které často srší nápady, ale třeba i systém Xbox Live! Arcade od Microsoftu, který nabízí prostor malým nezávislým studiím v rámci mnohamiliónové herní platformy. Tamním aktuálním hitem je například výborná hra Geometry Wars, vzdáleně podobná klasickému Hadovi.

Síla nezávislé herní scény jistě dále poroste, ale spolu s ní porostou i už tak nabubřelé rozpočty velkoformátových her. Kdyby někdo dnes dokázal odhadnout, jak se budou chovat zákazníci – pro co se rozhodnou hardcore hráči a pro co tzv. „casual gamers", tedy běžní lidé, kteří si jen občas zahrají – stal by se multimilionářem. Budoucnost herního průmyslu ale není snadné odhadovat. Pojďme se proto raději ponořit do dávné i nedávné minulosti. Představíme vám bezmála dvacítku polozapomenutých her, které si vaši pozornost i dnes právem zaslouží! A co více, některé z nich budete moci i na vlastní kůži ochutnat.

Petr Urban, stálý spolupracovník Doupěte
Nostalgik - profesionál

UPOZORNĚNÍ :- Demoverze her označených ikonkou DVD naleznete na DVD příloze tohoto čísla. Některé z nich jsou určeny pro starší systémy Win 9 x, proto je lepší po nainstalování nastavit u spouštěcích souborů režim zpětné kompatibility.

DVD

LEGENDA

Barevný podklad infoboxíku každé hry má svůj význam. Napoví vám, proč že (podle nás jinak výjimečná) hra neuspěla v kolotoči herního světa a jaké faktory to způsobily:

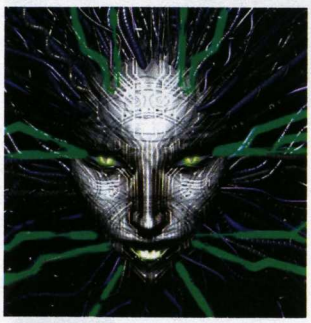
- Titul, jehož chyby a bugy ovlivnily hratelnost, špatné recenze
- Neschopnost vydavatele, malá reklama, uspěchané vydání
- Nízká prodejnost, nezájem hráčů

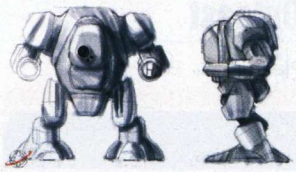
System Shock

Platforma :· PC, Mac

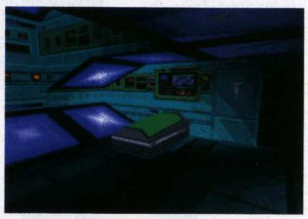
Rok vydání :· 1994
Vývojář :· Looking Glass Technologies

V době, kdy světu vládl první Doom, se objevila hra, která o mnoho let předběhla svou dobu. Dodnes se jí bohužel nedostalo tak širokého uznání, jaké by si zasloužila. Proč? Snad to byla tehdejší posedlost Doomem, hráčská zaslepenost, možná i nedostatečná podpora od vydavatelské společnosti Origin (krátce nato koupené Electronic Arts). Směs střílečky, adventury a RPG nabídla detailně vykreslený příběh, jehož části hráč v roli hackera postupně skládal z roztroušených záznamů mrtvých členů posádky vesmírné stanice Citadela. Rozsáhlé levely byly prošpikovány tucty zajímavých, v rámci možností inteligentních nepřátel. Zbraně začínaly u prosté trubky a pokračovaly přes pistole, samopaly až k energetickým flusátkům a granátům. Kyberimplantáty umožňovaly podstatným způsobem zlepšit charakteristiky vaší postavy.





Přes skvělou hratelnost a všechny nadčasové vlastnosti, jako bylo třeba ovládání myší, se hry prodalo do roku 2000 jen asi 170 000 kusů. Přesto si ale vysloužila jak přímé pokračování v podobě System Shock 2, tak i nevlastního bratra. Tím byl vynikající Deus Ex od austinského studia Ion Stormu, kde působili Warren Spector a Doug Church, dvě hlavní postavy prvního System Shocku. Dnes se živě diskutuje o možném třetím pokračování – EA si nedávno znovu registrovali ochrannou známku, Irrational Games zase kutí titul s názvem BioShock, který vypadá jako duchovní nástupce System Shocka. Dědictví velkých her jen tak neumírá!



Anachronox

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 02/06

Platforma :· PC

Rok vydání :· 2001
Vývojář :· Ion Storm

Kyberpunk už v 90. letech příliš nefrčel, a snad právě proto hry jako System Shock nebo právě Anachronox neuspěly. Jedno z prvních kvalitních 3D RPG pro PC se může pyšnit skvělým vtipným příběhem a obrovským světem daleké budoucnosti, ve kterém se mísí klasické sci-fi prvky s kyberpunkem. Herní systém staví na silné inspiraci konzolovými RPG tehdejší doby, nejvíce je asi cítit vliv v té době „kulminující" Final Fantasy. Důraz není kladen na vylepšování statistik postaviček, jako ve většině jiných RPG, nýbrž na objevování světa a odhalování dalších částí komplikovaného příběhu. Přesto jsou právě postavy jednou z nejsilnějších částí hry (hlavní hrdina, soukromé očko Sylvester „Sly Boots" Bucelli, jeho mrtvá sekretářka Fatima nebo jediný opravdový přítel, robot PAL-18).

Příběh Anachronoxu je dokonce tak silný, že se nějaký čas po vydání hry rozhodli bývalí tvůrci nezávisle vydat hodinu a půl dlouhý filmeček sestavený pouze z herních animací. Přestože hra si vedla v dobových recenzích nadmíru dobře, nedočkala se zaslouženého komerčního úspěchu. To, spolu s propadem Daikatany, vedlo k rozpadu dallaské pobočky Ion Stormu. Což mimo jiné znamenalo, že plánovaný druhý díl nikdy vevznikne. Přitom vývojáři nacpali do Anachronoxu jen polovinu rozsáhlého příběhu, který měli připravený.

Grim Fandango

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 02/06

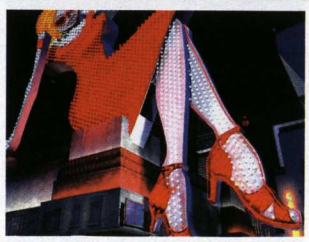
Platforma :· PC

Rok vydání :· 1998
Vývojář :· LucasArts

Lehce morbidní, ale zároveň neskutečně vtipná a hratelná adventura. Kritiky a fanoušky je Grim Fandango dodnes hodnoceno jako jedna z nejlepších her svého žánru, nedosáhl však bohužel kýženého komerčního úspěchu. Přitom šlo o první adventuru od LucasArts postavenou na 3D engi-

nu! Grim Fandango získalo cenu Hra roku magazínu GameSpot za rok 1998 (v konkurenci hitů jako Starcraft nebo Half-Life). Mnozí odborníci se dnes shodují, že komerční neúspěch této adventury znamenal poslední hřebíček do (na několik let zatlučené) rakve inovativnosti žánru.

Famózní provedení celé hry, postavami a prostředím počínaje, skvělým ozvučením, namluvením a především bezbřehým humorem konče, si už v době svého vzniku žádalo o filmové zpracování. Nikde jinde nezažijete bizarní příběh



o posmrtném životě ve světě inspirovaném aztéckou kulturou, nikde jinde nepotkáte takového hlavního hrdinu, jakým byl švihák Manuel „Manny" Calavera. Nedávno uvedený film Tima Burtona Mrtvá nevěsta Grim Fandango, zejména svým hudebním pojetím, alespoň vzdáleně připomíná. Když designér Tim Schafer Grim Fandango v roce 1998 dokončil, pracoval u LucasArts ještě další dva roky na akční adventuře, která ale nakonec nikdy nevyšla. Sebral se a založil vlastní studio Double Fine Productions, kde posledních pár let pracoval na Psychonauts. Více o něm v odděleném boxíku.

ROK 2005: PSYCHONAUTS

Platformy: PS2, Xbox, PC
Vývojář: Double Fine Productions
Ani postava Tima Schafera nestačila k tomu, aby byl úspěch projektu Psychonauts zaručen. Tim o něm začal přemýšlet už v dobách příprav adventury Full Throttle, kde se měla objevit také jedna část v podobě interaktivního drogového „výletu". Nakonec však od ní bylo upuštěno. Přestože byli Psychonauts oceněni magazínem Eurogamer jako nejlepší titul roku 2005, získali mnoho dalších ocenění a kritika je napříč různými médii opěvovala, nebyl jejich prodejní úspěch valný. I to přispělo, spolu se slabými prodeji Advent Rising, k finančním problémům vydavatelské společnosti Majesco. Pro nás hráče to mimo jiné znamená, že pokračování skvostných Psychonauts se pravděpodobně nikdy nedočkáme.

Omicron: Nomad Soul

Platforma :· Dreamcast, PC

Rok vydání :· 1999
Vývojář :· Quantic Dream

Francouzská 3D adventura přinesla do žánru mnoho nových prvků. Jako počítačový hráč pohlcený jinou dimenzí se vydáváte do futuristického světa Omicron, který je utlačovatelskou vládou rozdělen do čtyř různých částí a chráněn obrovským dómem. V průběhu hry se díky převtělování do více než čtyř desítek postav dozvíte další informace o komplikovaném příběhu, který vypráví o pradávném soupeření lidstva s démony. Přestože se Omicron po většinu času hraje jako typická 3D adventura, je zpestřen několika akčními a bojovkovými pasážemi.

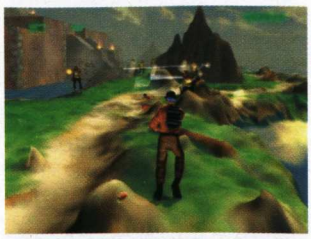
Mezi desítkami postav se vyjímá elektronická bytost zvaná Boz, které propůjčil tvář známý extravagantní hudebník David Bowie. Ten také celou hru opatřil vynikajícím hudebním doprovodem. Ve hře se rovněž objevila jeho žena Iman. Hra si získala vysoké hodnocení u kritiky a především velký zástup fanoušků. Komerční úspěch opět nebyl právě slavný, přesto se studio rozhodlo pracovat na pokračování Omicron 2: Exodus. Díky neshodám s vydavatelskou společností Eidos Interactive byly ale plány uloženy k ledu a Quantic Dream začali pracovat na revolučním počinu Fahrenheit (či Indigo Prophecy). Teprve v dubnu 2005 byl Omicron 2 znovu oficiálně potvrzen s podtitulem Karma pro next-gen konzole a PC.

Outcast

DVD Demoverzi najdete na DVD 02/06

Platforma :· PC

Rok vydání :· 1999
Vývojář :· Appeal



Zejména v technickém ohledu revoluční akční adventura od belgického studia Appeal. Vysoká míra interaktivity, jedinečný voxelový engine využívaný pro modelování nádherné mimozemské krajiny, zajímavý příběh, vynikající hudební doprovod nahraný Moskevským symfonickým orchestrem, to všechno přispělo ke kultovnímu statusu hry. Bohužel, v průběhu vývoje ohlášeného pokračování (určeného pro konzoli Playstation 2) studio zkrachovalo. Přestože se zaměstnanci snažili získat od vydavatele peníze na dokončení hry, na které pracovali několik měsíců, nepodařilo se. Nadšení fanoušci si tedy založili alespoň projekt Open Outcast, vyvíjený pod volnou licencí na enginu Crystal Space.

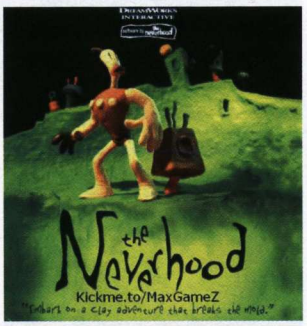
The Neverhood

DVD Demoverzi najdete na DVD 02/06

Platforma :· PC, PS1

Rok vydání :· 1996
Vývojář :· Dreamworks

Žádná podobná hra jako The Neverhood už nikdy nevznikla a pravděpodobně ani nikdy nevznikne, tedy vyjma několika plastelínových freewarových hříček. Tahle adventura byla totiž celá z hlíny. Svého času vyvolala obrovský rozruch, protože o ní nadšeně mluvil samotný Steven Spielberg, majitel studia Dreamworks, kde ji animátor Doug TenNapel stvořil. Neverhood patří mezi několik málo adventur, o kterých můžeme směle prohlásit, že zpracování je na nich to nejdůležitější. Právě neuvěřitelná grafická originalita navždy zapsala tento titul



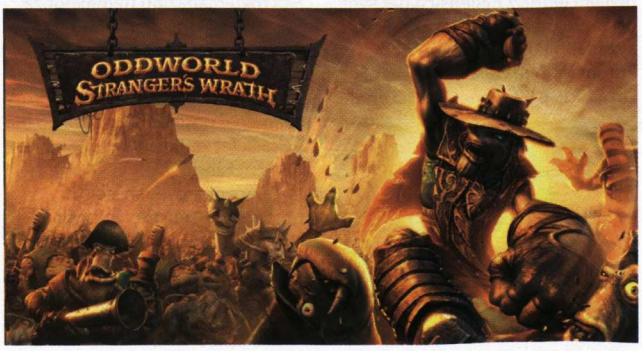
do herních análů. Ani jednoduchý příběh, okoukané puzzle nebo hlavní hrdina Klayman by ji tam nedokázali dostat. Ale tohle všechno stmeleno dohromady modelářskou hlínou způsobilo takový výboj originality, až se z toho tajil dech. A to se psal rok 1996! Ke kultovnímu statusu přispěla i nemalá obtížnost. O dva roky později vyšlo pokračování pro Playstation nazvané Skullmonkeys, ale už se nejednalo o adventuru, nýbrž plošinovku.

Oddworld: Stranger's Wrath

Platforma :· Xbox

Rok vydání :· 2005
Vývojář :· Oddworld Inhabitants

Jedinečná kombinace 3rd person akce a 1st person střílečky patří mezi nejlépe hodnocené hry, které kdy na Xbox vyšly, což se dá říci i o ostatních dílech série Oddworld. Stranger's Wrath ale přináší ještě něco navíc, jako například „živé" náboje, skvělý příběh ukrývající mnoho překvapivých zvratů nebo možnost lovit lidi živé či mrtvé. Jedna z největších her pro konzoli Xbox ale nebyla svým vydavatelem (Electronic Arts) dostatečně marketingově podpořena. Snad to je jeden z důvodů, proč se společnost Oddworld Inhabitants od her jako takových hodlá přeorientovat spíše na animovanou tvorbu. Momentálně připravuje film podle Oddworldu. Je ale důležité poznamenat, že původním plánem studia nebylo udělat čtyři hry, nýbrž čtyři filmy.

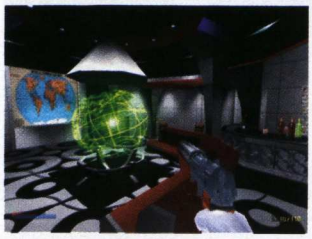


No One Lives Forever

Platforma PC

Rok vydání 2000
Vývojář Monolith Productions

Skvělý mix jedinečného Goldeneye pro Nintendo 64 a takových PC hitů jako Thief či Deus Ex, podložený humorně laděným příběhem po vzoru Jamese Bonda či ještě lépe Austina Powerse. Takový byl NOLF, svým způsobem jedinečná špionážní akce s pohlednou ženskou hrdinkou v hlavní roli. Ve své době úspěšná hra byla bohužel rychle vymetena z všeobecného povědomí hráčů mnoha dalšími podobnými tituly. Přesto vyšlo pokračování s podtitulem A Spy in H.A.R.M.'s Way a v roce 2003 pak nepřímý následovník s názvem Contract J.A.C.K. Kromě toho byla hra portována také na Playstation 2, ale díky zpackanému ovládání bohužel s minimálním úspěchem.

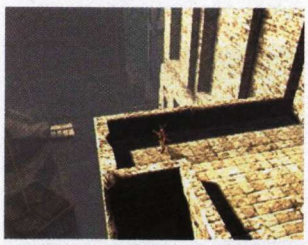


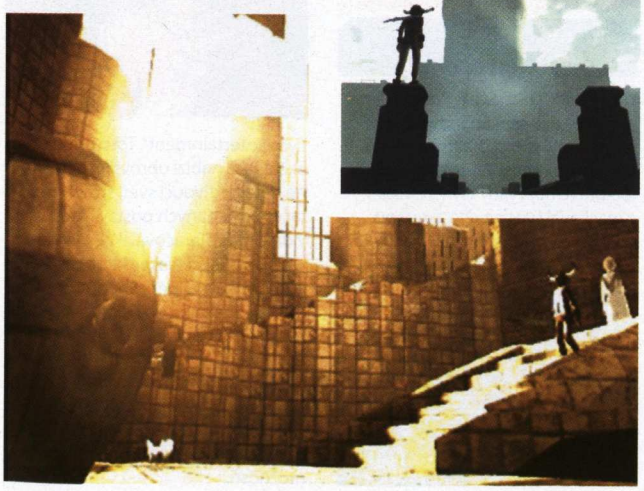
ICO

Platforma PS2

Rok vydání 2001
Vývojář Sony

Jedna z nejzásadnějších her, která kdy pro PS2 vznikla, je často považována za umělecké dílo. Ačkoliv ještě dlouho po vydání byla na západě velkou neznámou, postupně si dokázala probourat cestičky až k běžným hráčům, a tak prodat na 650 000 kopií. Stala se kultem, který vyvolává emoce s každou svou obrazovkou. Spirituálním následovníkem ICO je v minulém čísle recenzovaný Shadow of the Colossus.



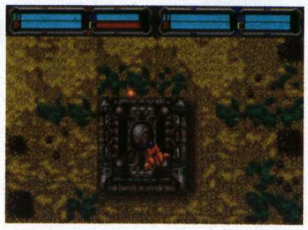


Herzog Zwei

Platforma Sega Genesis, Megadrive

Rok vydání 1989
Vývojář TecnoSoft

Mnohokrát citovaná prababa všech realtime strategií, ke které se hlásili i tvůrci Dune 2, nedokázala své revolučnosti využít a dnes ji skoro nikdo nezná. Kdovíproč mají Japonci zálibu v německém jazyce, a tak jím pojmenovávají i své hry. Vzpomeňme třeba Xenoságu. Herzog Zwei od japonského TechnoSoftu je pokračováním původního Herzogu, který se ale dal hrát pouze na japonském osobním počítači MSX. A ten na západě neměl prakticky nikdo. Teprve Herzog Zwei pro mnohem rozšířenější Segu Genesis je dodnes považován za jednu z nejlepších her pro tuto platformu. Skvěle kombinoval klasickou arkádovou střílečku s tehdy ještě neznámou realtime strategií. Navíc se dal hrát ve dvou. Herzog Zwei se ve své prapůvodní podobě nikdy nedočkal následovníka.



Princess Maker

Platforma MSX-2, MSX-2+, TurboR, PC

Rok vydání 1992
Vývojář Gainax

Co si budeme nalhávat, tohle je poněkud kontroverzní záležitost. Někteří (především konzervativní Američané) považují japonskou sérii Princess Maker za pornografickou, nicméně takový pohled je značně zkreslený. Jakožto simulátor života prostě jen nabízí vše, co je součástí života. Úkolem hráče je vychovat malou holčičku, jinými slovy udělat z ní princeznu. Každý ze čtyř dílů série Princess Maker nabízí mnoho různých zakončení, jen ve druhém dílu jich například najdete 74. Škoda, že Tamagotchi mánie zasáhla svého času západní svět s rapidně silnějším důrazem, než série Princess Maker. Přitom je o tolik vyspělejší a zábavnější!

DREAMCAST – OPOMENUTÝ VELIKÁN

Poslední domácí konzole Segy bývá řazena k šesté generaci konzolí, tedy vedle strojů jako PS2, Xbox nebo Gamecube. Dreamcast však byl uveden jako první ze všech jmenovaných, koncem roku 1998. Měl být konkurencí pro tehdejší hity Playstation a Nintendo 64, a podle toho byl také hardwarově uzpůsoben. V mnoha ohledech předběhl svou dobu – jednalo se například o první domácí konzoli podporující online službu. Jen v Severní Americe měla na 750 000 předplatitelů. A když už jsme u těch čísel, Dreamcastů se celkem prodalo kolem 10 milionů. Smůla byla, že těsně po jeho uvedení oznámila (pouze oznámila!) Sony svůj Playstation 2, který sliboval dosud nepředstavitelné věci. O něco později přišlo Nintendo s Gamecube a Microsoft s Xboxem. To byly poslední hřebíčky do rakve Dreamcastu. Zákazníci se rozhodli počkat na nové konzole a v polovině roku 2001 se Dreamcast přestal oficiálně vyrábět. Produkce her však pokračovala ještě do roku 2004, third-party vývojáři pracují na několika málo projektech dodnes a kolem Dreamcastu stále existuje početná komunita. Aby ne, vždyť by se skoro dalo říct, že co hra, to hit. Kromě takových legend jako Soul Calibur, Virtua Tennis, Expendable, Grandia 2, Phantasy Star Online, Shenmue II nebo Skies of Arcadia vyšly pro Dreamcast i hry typu Quake III Arena, GTA2, Half-Life, Hidden and Dangerous, Legacy of Kain: Soul Reaver, MDK2, Railroad Tycoon 2, Starlancer, Rayman a spousta dalších původně PC pecek. Celkem téměř 300 titulů.

Beyond Good and Evil

Platforma :· PC, PS2, GC, Xbox

Rok vydání :· 2003
Vývojář :· Ubisoft & Michel Ancel

„Nejlepší hra, kterou nikdo nehrál," tak je v kuloárech přezdíván hit Beyond Good and Evil. I přes recenze, které leckdy dosahovaly absolutního hodnocení, hráči o hru nezavadili. Může za to špatné načasování, protože ve stejné době vyšla nová pokračování sérií Splinter Cell a Prince of Persia, ale také ubohá reklama, kterou Ubisoft titulu věnoval. Jenže co naděláte, když Sam Fisher i princ pocházejí ze stejné stáje. Jako obětní beránek byla vybrána jedinečná akční adventura Beyond Good and Evil, která sice svými kvalitami dalece přesahovala vše, co se doposud v žánru objevilo, ale jednoduše neměla štěstí. Ubisoft později snížil její cenu, aby podpořil prodeje, ale plány na další dvě pokračování – původně se mělo jednat o trilogii – šly k ledu. Doufejme, že ne nadobro.

Giants: Citizen Kabuto

DVD Demoverzi najdete na DVD 02/06

Platforma :· PC, PS2, Mac

Rok vydání :· 2000
Vývojář :· Planet Moon Studios

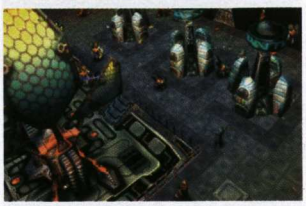
Originální mix realtime strategie, 3rd person střílečky a akční adventury vyšel po mnoha odkladech v roce 2000 pod hlavičkou tehdy už zmírající společnosti Interplay. Bohužel, zabugovanost hry a špatná optimalizace se i přes oslavné kritiky podepsaly na jejím ne právě vřelém přijetí veřejností. Hra se stala výprodejní záležitostí, a tak ji také dodnes hráči vnímají. Přitom její kvality dokáží i s odstupem ohromit.

Startopia

DVD Demoverzi najdete na DVD 02/06

Platforma :· PC

Rok vydání :· 2001
Vývojář :· Mucky Foot Productions



Dnes už nadobro zapomenutá vesmírná 3D strategie, možná spíš tycoon, ve které jste museli znovu obydlovat zpustošené vesmírné stanice. Vývojáři Mucky Foot Productions pocházeli z velké části z bývalého Bullfrogu, který stojí za klasikami jako Theme Park, Theme Hospital nebo Dungeon Keeper. A právě kombinace těchto titulů, vystřelená ovšem do hlubokého vesmíru, je Startopia. V dobových recenzích si hra vedla více než dobře, jednoduše se ovládala, sršela vtipem, vydržela nesmírně dlouho a vtáhla vás do svého světa. Přesto se na ni zapomnělo. A Mucky Foot odešli spolu s ní.

Severance: Blade of Darkness

Platforma :· PC

Rok vydání :· 2001
Vývojář :· Rebel Act Studios

Mnohými zapomenuta, hrstkou oslavována. Taková je hra Severance, v Americe vydaná pod názvem Blade of Darkness. Na svou dobu se mohla pyšnit vynikajícím grafickým zpracováním, které dovedně využívalo hrátek se světly a stíny. Přestože šlo o vysoce hratelný a zábavný kousek, vyhlášený anglický herní magazín Edge ocenil hru dvěma body z deseti, což ani při nejlepší vůli nemohlo čtenáře povzbudit k tomu, aby si Severance zahráli. To je také důvod, proč tato skvělá akční adventura zůstala na dlouho zapomenuta.

Wetrix

DVD Demoverzi najdete na DVD 02/06

Platforma :· Dreamcast, N64, PC, PS2

Rok vydání :· 2000
Vývojář :· Zed Two

Aby malá logická hříčka uspěla, musí být originální. Zároveň však hratelná, ne zbytečně složitá, ale ani jednoduchá. Zkrátka a dobře „tak akorát". Přesně takový byl Wetrix. Malý, krásný, k zulíbání. Princip byl prostý: na herní mapě jste museli zamezit odtékání vody. Škoda, že na PC zůstala hra téměř zapomenuta. Naštěstí se jí dostalo mírné satisfakce na konzolích. Přesto – zasloužila by si víc.

Shenmue I a II

Platforma :· Dreamcast (I, II), Xbox (II)

Rok vydání :· 2000, 2001
Vývojář :· Sega-AM2

Hra reálnější než život? Právě to mnozí tvrdí o sérii Shenmue, jejíž první díl vyšel pro Dreamcast a druhý také pro Xbox. Tvůrce Yu Suzuki (po právu nazývaný také „režisér") označkoval své veledílo zkratkou „FREE", což znamená „Full Reactive Eyes Entertainment". Toto příběhové akční RPG nabízí obrovský, nesmírně detailní živoucí svět, stovky počítačem ovládaných postav i krásná videa. Každá hráčova akce vyvolala odpovídající reakci, která mohla zcela změnit příběh. Shenmue se dokonce zapsala do Guinessovy knihy rekordů jako svého času nejdražší počítačová hra (některé odhady uvádí částku 70 miliónů dolarů, reálnější je však číslo 20 milionů). Někteří hráči prý strávili u Shenmue léta a stále nacházejí nové podrobnosti a nové možnosti.

LOADING

NEJŽHAVĚJŠÍ NOVINKY ZE SVĚTA
POČÍTAČOVÝCH I KONZOLOVÝCH HER

2006 – ROK HITŮ

Mezi vydanými a nově ohlášenými hrami panuje nepoměr. Tam, kde na nás výrobci před Vánocemi chrlili jeden titul za druhým a naproti tomu výrazné novinky jsme hledali optikou odstřelovací pušky, nyní, v době herního sucha, na nás autoři vybalili celou řadu potenciálních hitů, kterými chystají v tomto roce oslnit. Jednoznačným tahounem je pokračování úspěšné tropické akce Far Cry jménem Crysis, které potvrdilo domněnky načrtnuté již dříve uveřejněným technologickým videem. Crysis přinese podporu rozhraní DirectX 10, jeden obrovský ostrov a předně také vizualizaci lepší, než je grafika současných her na konzolích nové generace. Otázkou zůstává, zda se kvůli ní vyplatí kupovat nový hardware v ceně desítek tisíc korun. Zajímavý je také Medal of Honor: Airborne, který se konečně pokusí vnést do nekonečné série válečných akcí něco nového. Již bylo na čase!

Ani konzolové novinky rozhodně nezůstávají pozadu. Odhalují velmi slibné RPG Mass Effect od tvůrců Knights of the Old Republic a současných králů her na hrdiny Bioware, dále neméně zajímavé dobrodružství s příchutí Japonska Baten Kaitos 2 nebo již pátou reinkarnaci legendární bojovky Virtua Fighter. Věříme, že se všem hrám podaří naplnit status úspěšnosti, a to nejen té obchodní, ale také hratelnostní.

MICHAEL STERN,
vedoucí sekce Loading

CHCEME VÍC NEXT-GEN!

Zatímco majitelé Xboxu 360 si již nyní vychutnávají skvělé grafiky titulů nové generace, hráči na PC si musí ještě nějaký ten pátek počkat. Představme si alespoň prostřednictvím naší rubriky preview první hru, která by měla strhat hardware na platformě hučících skříní, Unreal Tournament 2007. Jak jsme se dozvěděli, nový Unreal nás nenadchne jen úžasnou grafikou, ale celou řadou novinek, které by jej měly znovu dosadit na trůn krále multiplayerových akcí. Minimálně stejnou pozornost si zaslouží filmový Godfather, jejž vám přiblíží naše redakční mafiánská spojka Michal Acler a který snad v nejbližších měsících konečně vyjde. Ačkoli vizuálně je na tom Kmotr spíše průměrně, knižní a filmová licence by mohly poskytnout dostatečný základ k úspěchu. Ostatně jak již říkávaly naše babičky, grafika není všechno!

NOVINKY

16 Crysis
PC | PS3

17 Reprobates
PC

18 Medieval II: Total War
PC

19 Medal of Honor: Airborne
PC | PS2 | PS3 | XBOX | XBOX 360

20 Star Trek: Legacy
PC | XBOX 360

22 UFO: Extraterrestrials
PC

23 Mass Efect
XBOX 360

24 Baten Kaitos 2
GC

25 Sword of the Stars
PC

26 Phantasy Star Universe
PC | PS2

27 Virtua Fighter 5
PS3

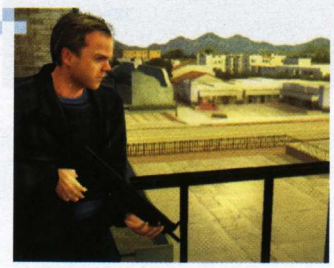
28 Rogue Trooper
PC | PS2 | XBOX

PREVIEW

34 Unreal Tournament 2007
PC | PS3

38 Godfather
PC | PS2 | XBOX | XBOX 360 | PSP

40 24: The Game
PS2



42 Commandos: Strike Force
PC| PS2 | XBOX

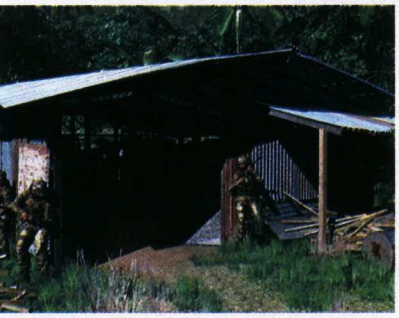
44 Full Auto
XBOX 360 | PS3

45 Runaway 2
PC

Crysis

Platforma PC, PS3

Žánr Akce
Výrobce Crytek
Vydavatel Electronic Arts
Homepage www.crysisgame.com
Datum vydání Konec 2006



V srpnu minulého roku představilo německé studio Crytek, autor graficky i herně povedené akce z tropické džungle Far Cry, novou generaci firemního enginu, který kromě podpory nového rozhraní „DirectX 10" přesvědčivě předvedl deformaci terénu, novou generaci zpracování vody nebo třeba věrný pohyb listí. Dnes již víme, že jako první jej bude využívat nově ohlášená akce Crysis, jež bude svým obsahem duchovním následovníkem Far Cry. Džungle, po zuby ozbrojení vojáci, slizcí protivníci a hráč coby reinkarnace Ramba, to vše nás čeká koncem letošního roku.

Crysis čerpá ze zajímavé vize blízké budoucnosti, kdy na širokou oblast v jižním Pacifiku zaútočí mimozemšťané. Ti ke svému životu potřebují chlad, a tak bez jakýchkoliv diplomatických kliček zahajují kolonizační proces neurvalým zamrazením několika stovek čtverečních kilometrů džungle. Na místo incidentu vysílá své vojáky Severní Korea, Čína a samozřejmě také Amerika zastoupena naším hrdinou. S tím souvisí nejmarkantnější inovace (vedle grafiky samozřejmě) vůči Far Cry – v boji proti šmejdu z vesmíru nebudeme sami. Ačkoliv se k hráči připojí počítačoví pomocníci jen zřídka a nebude jim možné zadávat příkazy, posílí se kulisa „velkého dění" a pocit, že skutečně bojujeme o záchranu planety.

Herní styl se přiblíží tropickému Far Cry. Příběh je nyní situován na jeden obrovský ostrov, jenž neuznává dělení na úrovně. Po prvním načtení hry bychom, podobně jako v nadcházející multiplayerové akci Unreal Tournament 2007, neměli potkat ani jednu nahrávací obrazovku a stejně tak budeme moci kdykoliv navštívit jakoukoli část ostrova. Crytek udává deset hodin jako dobu potřebnou k překonání celé oblasti, přičemž prostředí se neomezí pouze na uklidňující zelenou flóru. Díky speciálnímu obleku, jehož vlastnosti budou mimo jiné využitelné především ve stealth pasážích, budeme moci po omezenou dobu pobývat i v oblastech zmrazených hluboko pod nulu. Samozřejmostí se stanou nejrůznější vojenské základny, bunkry a bambusové chýše, mezi nimiž se budeme přemísťovat jak po svých, tak za pomoci pozemních vozidel a nově i letadel.

Crytek slibuje zajímavé ztvárnění pohyblivých terčů v podobě nájezdníků z jiné galaxie. Mířit přes klasické samopaly i méně klasické zmrazovače budeme na nejmenší vetřelce až po skutečné leviatany, na které nebude platit obyčejný postup „zamiř-vystřel". Vizuálně zajímavé má být zmíněné zmrazování. Střelíme-li do ledového protivníka, rozpadne se na stovky úlomků jako v legendární scéně z Terminátora 2. Ačkoliv na prvních obrázcích vypadá Crysis ještě lépe než hry na Unreal 3 enginu, vystačíme si i s kartami bez podpory „DirectX 10", jejž by měl Microsoft vypustit koncem roku. Minimální konfigurace se pohybuje okolo 2GHz procesoru, 512 MB RAM a pixel shader 2.0 kompatibilní grafické karty. Plné efekty si ale podporovaných dvoujádrových procesorech nebo na PS3. MS

DROBKY

Nové Nintendo DS Lite

Po menším napínání a dezinformační kampani představilo Nintendo lehce upravenou verzi svého rok starého handheldu. Nové DS Lite bude, jak již název napovídá, lehčí a menší. Tvůrci odlehčili přístroj z 275 g na 215 g a na každé straně ubrali zhruba 1–2 mm. Největší funkční novinkou by mělo být nastavení čtyř úrovní světlosti displeje. DS Lite se má prodávat za cenu o pár set korun vyšší než původní verze. V Japonsku vyjde 2. března, v Evropě později.

Zdroj: Nintendo

Capcom útočí na PC

Zatímco spousta tvůrců PC her svá dítka směřuje i na konzole, konzoloví tvůrci nespí a oplácejí stejnou mincí. Capcom po nepříliš podařené konverzi akce Onimusha 3 oznámil že na PC vydá své další světoznámé tituly Resident Evil 4 (recenzi PS2 verze najdete v minulém Doupěti) a Devil May Cry 3. Obě hry vyjdou v Evropě pod hlavičkou Ubisoftu. Datum vydání zůstává zatím zahaleno rouškou tajemství.

Zdroj: GameSpot

300 000 her od CD Projektu

Distribuční společnost CD Projekt oznámila, že v České a Slovenské republice prodala za rok 2005 více než 300 000 kusů her. Největší podíl na tom má populární zlevněná edice eXtra Klasika, jejíž nejprodávanější titul, Heroes of Might and Magic 4, si pořídilo přes 15 000 hráčů. Dařilo se však i novinkám, nejvíce MMORPG World of Warcraft. Jeho prodeje ale nepřesáhly hranici 10 000 kusů. Bližší informace najdete v Byznysu.

Zdroj: CD Projekt

HOMAM 5 odložení

Veřejný betatest tahové strategie Heroes of Might and Magic 5 neproběhl podle očekávání vydavatele. Krátce po spuštění začali na internetu fanoušci sepisovat petice za odložení hry a důkladné doladění jednotlivých aspektů. Brzy poté Ubisoft hru opravdu odstranil z vydavatelského plánu. Nové datum vydání nebylo do uzávěrky časopisu známo, v březnu ale HOMAM 5 nevyjdou.

Zdroj: GameSpot, Eurogamer

Reprobates
(Zatracenci)

Česká republika funguje v posledních letech jako jakýsi defibrilátor skomírajících adventur. Po napínavých titulech Posel smrti, Niburu a vtipném Žhavém létu 3½ ohlašují tvůrci prvních dvou jmenovaných her, Future Games, další temné dobrodružství plné nezodpovězených otázek, mystiky a zajímavých odkazů na historii. Reprobates se budou v mnohém podobat Poslu smrti. Hlavním hrdinou se stane ničím výjimečný mladík Adam a hra bude postavena na kostře inovovaného firemního enginu AGDS, jež vystoupí již ve své třetí verzi.

Future Games nám poskytli poměrně detailní nástin příběhu, který hráče obestře mrazivým závojem tajemna a paranormálních okolností. Třiadvacetiletý Adam nasedá jako každý den do svého automobilu, aby rutinně vyrazil do práce. Myšlenka na večer strávený s přítelkyní zahání jakoukoliv nevoli k nudnému zaměstnání, stejně jako řízná Hell's Bells linoucí se z rádia. Adam ještě volá svému kolegovi a potvrzuje pracovní schůzku, když tu se z odbočky vyřítí kamión. Záblesk, světlo, zkrat, temnota…

V neznámý čas se probouzíme na neznámem místě. Co zde dělá pláž, moře, ostrov a stařík, který tvrdí, že jsme přežili pád z havarovaného letadla? A proč zmiňuje jako nejžhavější aktualitu Nixonovy problémy s aférou Watergate? Ostrov bude místem mezi sférami reality, propadlina v čase, kde lidé dostávají novou šanci. Je to však ráj, nebo peklo? Se zazvoněním záhadného zvonu lidé usínají, ale někteří se již neprobouzejí. Navíc Adam různě po ostrově nachází zneklidňující zkazky neznámého cizince, čímž roste jeho napětí a snaha přijít celé záhadě na kloub.

Při pátrání po záhadě ostrova hráč navštíví klasické kulisy temného příběhu jako kamenné kobky nebo supermoderní instalace. Autoři si tentokrát dali záležet zejména na vizualizaci postav, které budou svou tváří vyjadřovat emoce a dokonce i oblečení by se mělo chovat jako pravé. Reprobates u nás vyjdou v listopadu pod názvem Zatracenci v plné lokalizované verzi.

MS

Platforma PC

Žánr Adventura
Výrobce Future Games
Vydavatel Future Games
Homepage Zatím není
Datum vydání Listopad 2006

OSTROV – FILMOVÁ INSPIRACE?

Ačkoliv je příběh Reprobates originálním dílem autorů, nelze nepoukázat na podobnost s filmovým spektáklem Michaela Baye, který nás svými efekty oslnil v kinech koncem minulého roku. Dění se stejně jako ve hře odehrávalo na izolovaném ostrově, na kterém si ďábelští genetičtí inženýři pohrávali s nic nevědoucí komunitou zdánlivě šťastných lidí, kteří žili v domnění, že jen tak tak unikli zkáze světa. Stane se hra úspěšnější než film s Ewanem McGregorem a Scarlett Johanson v hlavních rolích? Věříme, že ano.

TOP 10
NEJHORŠÍCH NEPŘÁTEL VE HRÁCH

Téměř v každé hře máme za úkol dosáhnout určitého cíle. „Nepřítel" je oním kardinálním zlem, které nám stojí v cestě. Může to být seskupení pixelů bránících průletu miniaturní raketky nebo nechutní mimozemšťané o tisících slizkých polygonů. Představme si nepřátele, kteří se nám vryli do paměti nejhlouběji.

1 ĎÁBEL Diablo, belzebub, armády samotného inferna, ti všichni představují univerzální personifikaci čistého zla, proti které je nutné bojovat. K srdci nám ale nejvíce přirostl právě Diablo ze stejnojmenného RPG, jehož pokoření předcházely desítky hodin krystalické zábavy.

2 IMP Škaredé hnědé stvoření metající ohnivé koule provází hráče již od prvních dvou dílů Doomu. Minulý rok to ve filmovém zpracování dotáhlo i na stříbrná plátna. Impové nejsou nadprůměrně silní, ale je jich mnoho a svým rychlým útokem dokázali nejednomu pamětníkovi 3D akcí pořádně zavařit.

3 SEPIROTH Hněv, ďábelský smích nebo vleklé proslovy? Nic z toho tento ledově chladný zlosyn z Final Fantasy VII neuznává. Jde za svým cílem, z lidí dělá své loutky, a až je využije, bez jakýchkoliv emocí do nich zabodne svou dvoumetrovou katanu. Jeden z nejpozoruhodnějších herních zlounů vůbec!

4 ADOLF HITLER Po hrůzách druhé světové války jsou nacisté pro společnost něčím netolerovatelným a toho také využívají počítačové hry, kde je žneme o sto šest. Legendární se stal jejich vůdce na konci vůbec první střílečky z pohledu vlastních očí Wolfenstein 3D, kde byl navíc naštosován ve slušivém cyberoblečku.

5 VETŘELEC Tak jako filmový vetřelec vykusoval mozek, ten herní v Aliens vs. Predator vyhlodal z dutiny lebeční většinu nervů. Číhal na stropech, ve ventilačních šachtách, v temných koutech a navíc jej neustále následovali jeho bratříčci, poněvadž se v úrovních donekonečna obnovovali.

6 LICKER Jen málokteré monstrum si dokáže jazykem otevřít konzervu. Zpráchnivělá kůže, mokvající tkáň a obnažený mozek – to jsou hlavní poznávací znaky Lickera ze série Resident Evil. Až jej potkáte v temné uličce, nenechávejte se od něj olizovat!

7 REVOLVER OCELOT Shalashaska, charismatický zlosyn a bývalý člen Specnaz, který nalezl zalíbení v koltech a spaghetti westernech všeho druhu, nás provází již několika díly epické stealth akce Metal Gear Solid. Jeho mušce nedokáže uniknout ani David Copperfield.

8 NULA Jednoduchá arabská číslice 0 dokáže k smrti vyděsit každého zapáleného budovatele v jakékoliv strategii, pokud jde o hodnotu udávající stav jeho konta. Pekelní démoni vás mohou zabít, ale nula na účtu na vás dokáže poštvat komando právníků a bankéřů. Boj se, kdo můžeš!

9 NEFARIAN Momentálně nejobávanější protivník ve World of Warcraft, vládce draků a znesvětitel celého Azerothu. Dlí na konci svého doupěte Blackwing a nechává se strážit sedmičkou o nic laskavějších ochránců. Jen taktika jejich zabití zabere čtyřicetičlenným skupinkám dlouhé měsíce tréninku.

10 KLÁVESNICE Hra může mít ty nejhůře vypadající protivníky s odpudivým psychologickým profilem, ovšem když je špatné ovládání, mnohdy se k nim hráč ani nedostane. Nepřítelem číslo jedna bývá zejména u nepovedených konverzí klávesnice. Obecně totiž platí – bez gamepadu na neupravenou konzolovou hru nesahej!

THE ELDER SCROLLS: ARENA

Žánr RPG
Výrobce Bethesda Softworks
Vydavatel U.S. Gold
Rok vydání 1993
Platformy PC

Již příští měsíc hodlá na naše monitory vtrhnout epické a dlouho očekávané RPG TES: Oblivion. Pamětníci však vědí, že počátek celé ságy Svitků starců neleží v next-gen efektech a grafice, jež boří mantinely reality. Ačkoliv vůbec první díl jménem Arena nezabíral dvouvrstvá DVD, ale necelých sedm disket, dokázal stejně jako Oblivion nabídnout takřka nekonečný svět, jehož možnosti by mu mohla závidět většina soudobých titulů.

Arena klamala názvem. Ani náhodou nebyla malým bitevním dvorkem, ale na tehdejší poměry nekonečným světem téměř bez hranic. Rozsáhlost začínala již u výběru postav – hráč si mohl nakombinovat tu svou z osmi ras a osmnácti rozdílných tříd. Po prvních krůčcích fantastickou říší Tamriel jsme se cítili ztraceni. Zatímco další díly Daggerfall i Morrowind se odehrávaly pouze na menší části království, přičemž Oblivion by měl ve zmenšujícím trendu pokračovat, odhady rozlehlosti Areny se pohybují okolo osmi až dvanácti miliónů kilometrů čtverečních! A to není řeč o čtyřech stovkách měst, mezi kterými mohl odvážný dobrodruh bloumat, plenit depresivní dungeony, bojovat s monstry (v noci byl jejich výskyt častější) nebo jen plnit stovky náhodně generovaných úkolů.

Navzdory neuvěřitelné volnosti, kdy hráč mohl dělat téměř cokoliv od bránění cti vznešených dam po noční loupení domů, pokulhávala hra po vypravěčské stránce. Právě to bylo vytýkáno také jejím následovníkům. V The Elder Scrolls hráče zkrátka nikdo nevede za ručičku, musí si mezi stovkami úkolů nalézt ty, které ho v případě Areny dovedou za Holí chaosu. S tou jedinou lze porazit vrchního imperiálního mága Jagara Tharna, jenž si brousí prohnilý chrup na trůn tamrielského císaře.

Prostřednictvím Areny započala Bethesda kariéru autorů nejchybovějších her. Některá kouzla shazovala hru do DOSu a nepomohlo ani včasné ukládání, které pro změnu zmrazilo celý systém. Arena ve své době komerčně příliš neuspěla také díky hardwarové náročnosti. Střídání dne i noci, neustálý pohyb na obloze a efekty kouzel si vybraly krvavou daň. Dnes si však hru může za pomocí aplikace DOSBox (dosbox.sourceforge.net) zahrát každý. Tím spíše, když Bethesda hru při příležitosti jejího desátého výročí uvolnila k volnému stažení.

MS

KDE JI SEHNAT?

www.elderscrolls.com

Medieval II: Total War

Když se řekne Total War, měla by se každému, kdo se již delší dobu pohybuje ve světě her, vybavit masově úspěšná trilogie, která nás za svou historii protáhla na exkurzi šťavnatého Japonska (Shogun), středověku (Medieval) a následky Říma (Rome). Ačkoliv se vloni objevila konkurence v podobě Imperial Glory, zatím žádné strategii se nepodařilo tak úspěšně zkombinovat plánovací možnosti na tahové taktické mapě a velkolepé bitvy v reálném čase přímo na bitevních polích. Ze všech tří dílů to je právě středověké tažení, které dává hráči nejvíce možností spolu s odkazy na bohaté události reálné historie. A díky tomu se autoři z Creative Assembly rozhodli vytvořit jeho pokračování.

„Medieval II: Total War je výsledkem sedmi let průběžného vývoje série Total War a je navrhován tak, aby zaujal všechny hráče, nejen zaryté fanoušky strategií," prohlašuje Mike Simpson z Creative Assembly. „Každý díl série předčil svého předchůdce a Medieval II nebude výjimkou," pokračuje dále. Jeho slova mají šanci se naplnit, neboť v základu půjde o starý dobrý Medieval se všemi prvky, které jej dosadily na trůn své doby, ovšem navíc přelakovaný do moderní podoby a ochucený množstvím novinek.

Razantním přínosem celé řadě Total War se má stát realističtější ztvárnění vlastních bitev. Dosud se po bojišti vždy pohybovaly šiky strojově stejných vojáků, kteří ve stejných uniformách prováděli stejné pohyby a stejně fádně zabíjeli stejné protivníky. Díky moderní technologii je uniformnosti konec. Nehledě na to, že každý z vojáků v až desetitisícových armádách vypadá lépe než dřív, provádí také v boji unikátní kousky. Sekání mečem, uhýbání, vykrývání štítem a dorážení nepřátel, pro to vše budou připraveny stovky odlišných animací. I při nazoomování na bojující dvojici má vše vypadat maximálně uvěřitelně, stejně jako při pohledu na celou armádu.

Své vojáky budeme nyní moci sami vybavovat nejrůznějšími typy brnění, přileb a zbraní. Ve výsledku tak dostaneme na dvě stě typů jednotek, každou s odlišnými schopnostmi. Vylepšení se dočká práce s formacemi a zejména operování s obléhacími stroji. Díky pokročilé fyzice se budou dobývané hrady (bude zde šest typů sídel, od vesnic až po pevnosti) skutečně rozpadat po kvádrech, podobně jako budou domy hořet, ženy naříkat a pláč dětí se nést krví nasyceným vzduchem. Ehm, jen se nenechat příliš unést.

Unést v čase by nás naopak měla kampaň čerpající z reálné historie – Medieval II zmapuje necelých pět set let středověku. Od křížových výprav, ve kterých potkáme takové osobnosti jako Richarda Lví Srdce nebo saracénského vůdce Saladina, se hráč po vzoru Age of Empires 3 vypraví do Nového světa v boji proti Indiánům a dalším. Dynamická kampaň nabídne široké možnosti v rozhodování. Bude hráč při křížových výpravách pouze plnit rozkazy papeže, nebo se jej pokusí svrhnout a do Vatikánu dosadí vlastní postavičku? Autoři rovněž plánují vytvořit zcela novou dynamickou kampaň v multiplayeru, kdy budou hráči dobývat svět, což se může protáhnout i na několik dní. Ačkoliv bude pokračování po stránce nápadů spíše vykrádat samo sebe, můžeme se dočkat další kvalitní porce středověku.

MS

Platforma PC

Žánr Strategie
Výrobce Creative Assembly
Vydavatel Sega
Homepage www.totalwar.com
Datum vydání 4. čtvrtletí 2006

Realistická válečná sága Medal of Honor nás provází peklem druhé světové již sedm let. Ačkoliv se nespočtu dílů daří nemastně vykrádat sebe sama a celý fenomén byl poměrně úspěšně překonán hrami jako Call of Duty nebo Brothers in Arms, Electronic Arts neházejí

Medal of Honor: Airborne

houfnici do příkopu a jmou se sérii náležitě reformovat. Vizitkou Airborne by měla být volnost, tedy faktor, na kterém ztroskotalo několik zoufale lineárních a předskriptovaných posledních dílů.

Některé zdroje se nebojí přirovnat Airborne k válečnému Grand Theft Autu. Před sebou bychom neměli mít předem vytýčený koridor, kterým jsme se dosud museli bezmyšlenkovitě prostřílet k cíli, ale komplexní mapu, po níž se budeme moci volně pohybovat. Tomu nahrává začátek většiny misí – hráč bude vykopnut z letadla a během klouzání padákem k zemi by měl mít možnost plně ovlivnit místo svého dopadu. Hře bude jedno, zda dopadneme před zákop plný nacistů nebo do jejich nechráněného týlu. Je zde pouze prostředí, úkol a je na nás, jakým způsobem dosáhneme jeho splnění.

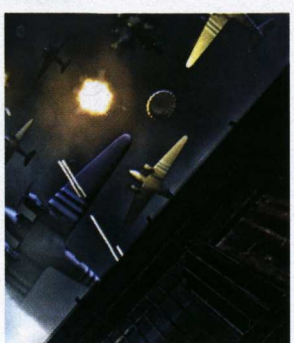
Jak bude nový Medal of Honor inovativní po stránce designu, tak by měl být konzervativní v ohledu k historické přesnosti. V sedmi rozsáhlých misích zavítáme v kůži výsadkáře 82. divize Boyda Traverse na řadu italských bojišť, zúčastníme se operací Husky a Avalanche, abychom si v závěru hry prohlédli obligátní vylodění v Normandii z pohledu výsadkáře. Válečné autentičnosti bude opět dosaženo zásluhou konzultací s válečným veteránem Dalem Dyem a Martym Morganem z Národního muzea Dne D.

Volná stavba úrovní, ve kterých se má hráč pohybovat plně dle své vůle, si vyžádá dokonalou koordinaci umělé inteligence. Autoři vyzdvihují model chování protivníků, kteří nebojují jako jednotlivci, ale jako skupina. Aktuální mapa bude vždy pomyslně rozdělena na dílčí teritoria a v jejich rámci se budou nacisté formovat. Pokud například zaútočíte na jedno teritorium, přiběhnou posily ze sousedních úseků. Protivníci mají také důmyslně využívat své prostředí – budou bránit strategicky výhodné budovy a po jejich dobytí obsazovat okna i barikády. To samé nás čeká na straně spojenců. Při obléhání staveb by měli hráče automaticky krýt palbou, zatímco ostatní se připojí k útoku.

Airborne poprvé v historii série Medal of Honor vychází na všech konzolích, přičemž verze pro PC, Xbox 360 a PS3 se od sebe nebudou příliš lišit. Tvůrci poukazují na dokonalejší převedení pohybu na virtuální postavy a zejména na mimiku vojáků. Hra má zaujmout především otevřenou hrou jednoho hráče, nicméně přítomen bude i multiplayer hratelný v kooperativním módu. Podaří se novému dílu vymanit se ze zacyklené smyčky provařené hratelnosti? MS

Platforma
PC, PS2, PS3, Xbox, Xbox 360

Žánr Akce
Výrobce EA
Vydavatel EA
Homepage medalofhonor.ea.com
Datum vydání 4. čtvrtletí 2006

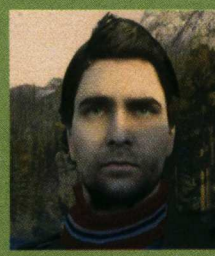


na co se těší...
Alan Jarrar

CAESAR IV
PC zima 2006

Můj černý kůň pro letošní herní sezónu. Časy revoluční strategie Caesar III jsou pro mě nezapomenutelné, proto silně očekávám její nové pokračování, kterého se ujala firma Tilted Mill (Children of The Nile). Caesar IV slibuje krásnou 3D grafiku, ale především stejně fungující socioekonomický systém, jaký obsahoval Caesar III. Jen se bojím, aby autoři dodrželi datum vydání.

ALAN WAKE
PC, Xbox 360, PS3 září 2006

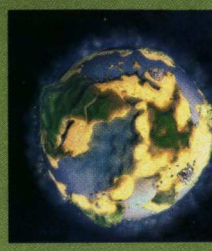


Po vynikající sérii Max Payne vrhla finská Remedy své síly do nového projektu. Akce Alan Wake má, kromě úžasných grafických efektů, ohromit hráče hororovou atmosférou. Představte si, že se každou noc zhmotní vaše nejhorší noční můry a stvůry, před kterými není úniku. V bezpečí budete jen na světle, takže lampu a pár alkalických baterek s sebou!

THE WITCHER
PC léto 2006

The Witcher je fantasy RPG na motivy slavné románové série Andrzeje Sapkowského. Zaklínač bude mít vše, co jeho knižní vzor: svět, ve kterém neexistuje přesná hranice mezi dobrem a zlem, ale který je dostatečně rozmanitý a zajímavý. Těším se především na systém souboju a variabilitu v rámci řešení úkolů. Potřebujete projít přes ozbrojeného strážce? Můžete jej zabít, uplatit, přemluvit nebo opít. Záleží jen na vaší fantazii.

SPORE
PC zima 2006



Vždy jsem miloval sérii The Sims. Ne kvůli možnosti výběru nábytku jako v obchodních domech IKEA, ani kvůli návštěvám sexuálně nevybouřených sousedů. Důvod byl jiný – možnost sledovat vývoj života na malé herní obrazovce! Will Wright nyní konečně zachází mnohem dál. Spore je věrohodnou simulací evoluce života. Začnete s jednobuněčnými organismy, časem se váš „národ" vyvine v inteligentní civilizaci, která postaví vesmírné lodě a začne objevovat nezmapovaný vesmír.

RUGBY 06
PC, PS2, Xbox únor 2006

Jako aktivní provozovatel virtuálního sportu nemohu nikdy chybět u vydání nové NHL a Rugby. Můj oblíbený sport od EA se letos dočká vylepšené grafiky a zvuků, zůstane vynikající motion capturing z loňského roku, přibudou nové speciální pohyby a spousta prestižních turnajů jako Six Nations, Lions Tour, Tri Nations, Guinness Premiership i Super 14. To si zkrátka nenechám ujít!

Star Trek: Legacy

Nekonečný vesmír, lodě ve tvaru kuchyňského nádobí a kapitáni s důvtipem Rommela a charismatem rockové hvězdy – tak by se dal charakterizovat fenomén, který nás provází již od roku 1966. Po několikaletých neshodách mezi Paramountem a vydavatelskou společností Activision se bohužel odmlčela počítačová zpracování Star Treku, což se nyní chystá napravit studio Mad Doc Software, autor povedené strategie Star Trek: Armada 2 a především nedávné Empire Earth 2. Projekt je tentokrát vyvíjen již pod záštitou americké Bethesdy, která má brzy vypustit novogenerační RPG TES: Oblivion. Stran rodičů se tak nabízí špičkový genetický materiál, jaký však bude potomek?

Platforma :: PC, Xbox 360

Žánr :: Strategie
Výrobce :: Mad Doc Software
Vydavatel :: Bethesda
Homepage :: Zatím není
Datum vydání :: Září 2006

Legacy je strategií odehrávající se v reálném čase s velkým důrazem na akční souboje obrovských korábů. V jazyku znalců interaktivního Star Treku by mělo jít o kompromis mezi povedenými tituly Bridge Commander a Starfleet Command. Ředitel Mad Doc Software Lane Davis v rozhovoru pro magazín Game Informer uvedl, že přestřelky mezihvězdných lodí na kulisách nekonečných galaxií jsou tím, co udělalo ze Star Treku legendu. Právě to by chtěl tým prostřednictvím moderní grafiky a filmové kamery co nejvěrněji zachytit. Lodě nebudou jen megalomanskými kusy techniky, které si budou navzájem fázery přeřezávat pláty. Každá loď má svou historii a prakticky zde bude vystupovat jako postava z RPG – hráč ji bude výměnou za velitelské body (získávané za herní úkoly) obalovat novými štíty, lepšími torpédy nebo třeba maskovacím zařízením.

Hráčovým taktickým základem při budování vlastní flotily budou vlajkové lodě doprovázené až dvěma menšími koráby. Celkem budeme moci ovládat maximálně čtyři vlajková plavidla formátu Enterprise, přičemž si hráč bude moci zvolit, jak dalece do hloubky velení pronikne. Můžeme se chopit kormidla přímo a zadávat úhly, pod kterými loď povede útok na borgskou kouli, nebo necháme dílčí úkony na umělé inteligenci a budeme pouze zadávat kurs a cíl útoku. Při takovém použití virtuálních kapitánů však musí hráč počítat se stylem boje jednotlivých osobností. Jean-Luc Picard na můstku Enterprise bude například používat zcela odlišné manévry než Janewayová na palubě Voyageru.

Legacy poprvé v historii Star Treku spojí reálie ze všech epoch filmových sérií. Díky tomu se hráči na počátku dostane pod myš vůbec první Enterprise typu NX-01 pod velením kapitána Jonathana Archera a postupně se bude dění o třech kampaních posouvat k originální televizní sérii a Nové generaci. Velký záběr bude umožněn díky klíčové roli rasy Ikoňanů, kteří ovládli technologii cestování v čase. Toho chtěl k vytvoření utopické reality, jíž vládne logika, využít vulkánský archeolog Sovak. Když si však někdo hraje na boha, dopadne to hůř než redakční oslava po uzávěrce. Borgové asimilují Ikoňany a celá galaxie se musí spojit, aby zahnala nově posílenou hrozbu. :: MS ::

EMPIRE EARTH 2: ART OF SUPREMACY – Z VESMÍRU DO HISTORIE

Kromě Star Trek: Legacy nyní Mad Doc Software pracuje také na expanzi jedné z nejpovedenějších historických strategií loňského roku, Empire Earth 2. Rozšíření nabídne čtyři nové civilizace, konkrétně Francouze, Rusy, Masaje a Zuly, za které si zahrajeme ve třech kampaních o pěti misích. Dovést k vítězství tak budeme moci například Napoleona, a to rovnou ve dvou nových módech. Art of Supremacy by se na pultech mělo objevit již tento měsíc.

DROBKY

Konec vyzývavých modelek na E3

Konec sexy modelek na E3? Podle ESA, pořadatele největší světové výstavy her, ano. V nových pokynech pro vystavovatele nechybí zákaz jakéhokoli sexuálně provokativního materiálu či modelů(ek) pod pokutou 5 000 dolarů. Modelky z losangelského výstaviště nezmizí, jejich oblečení však projde bedlivou kontrolou pořadatelů. Vzhledem k pravidelným třicetistupňovým parnům na E3 to bude určitě zajímavé rozhodování.

Zdroj: Inquirer

Poraďte vývojářům tahových Warlords!

Tahová strategie Warlords, populární zejména v devadesátých letech, se dočká pátého dílu. Tvůrci se však při jeho tvorbě odhodlali k nevídanému experimentu – přizvali k diskusím o hře fanoušky. Na svých stránkách www.infinite-interactive.com hodlají zveřejňovat postupně celý koncept hry a diskutovat o něm s kýmkoli, kdo navštíví speciální fóra k tomu určená. Vývoj hry je pochopitelně v počátcích, datum vydání tak zůstává velkou neznámou.

Zdroj: Homepage, Tiscali

id Soft míří na Xbox 360

Legendární vývojářské studio id software (Doom, Quake) si už pravděpodobně vybralo svého favorita ve válce konzolí nové generace. Stal se jím Xbox 360, který dovoluje veleznámým tvůrcům PC enginů a her pracovat s podobnou architekturou. id Software nyní připravují nespecifikovaný projekt právě pro PC a Xbox 360. K jeho vývoji využijí tvůrci obě platformy (nepůjde tedy primárně o projekt pro jednu z nich).

Zdroj: CVAG

Halo 3 až v roce 2007?

Jeden z nejočekávanějších titulů pro Xbox 360 a pokračování nejznámější série předchozí generace konzole od Microsoftu, Halo 3, možná nevyjde letos, jak se předpokládalo. Americký obchodní řetězec GameStop to s odvoláním na Microsoft oznámil svým zákazníkům. Objevují se však i další hlasy, které označují Halo 3 za tak důležitý titul, že jeho vývoj nemá být rozhodně uspěchán.

Zdroj: GameSpot

DOUPĚ.CZ

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

Nejzajímavější články:

- Nejočekávanější hry 2006 (112936)
- Recenze: Doom RPG (113027)
- Recenze: Reaperman (112967)
- Recenze: Bratz Rock Angels (112925)
- Recenze: Cesta kolem světa (112947)

Vybraný článek si přečtete jednoduše tak, že na stránce www.doupe.cz zadáte v kolonce pro vyhledávání číslo uvedené v závorce.

Doupě.cz je magazín pro

krásné ženy

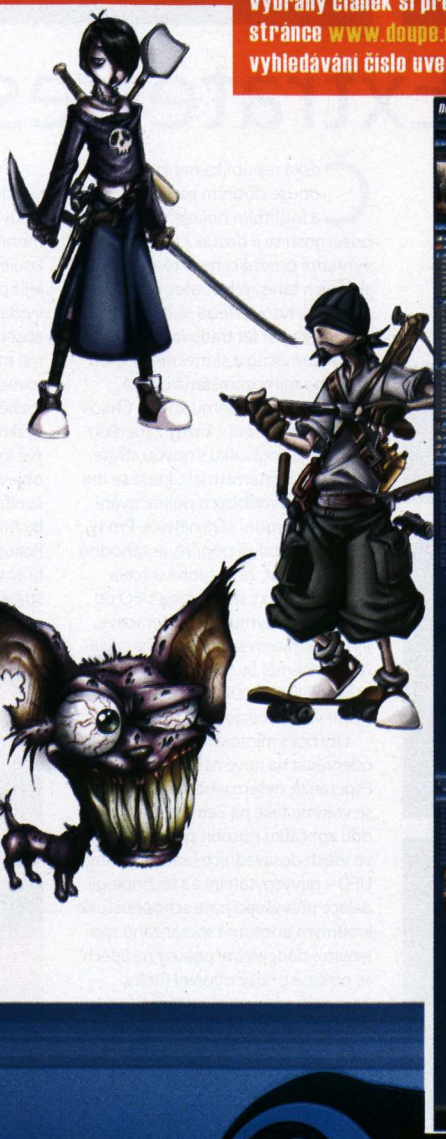
drsné týpky

tajemné fantomy

odhodlané bojovnice

... a všelijaká jiná stvoření.

Doupě.cz je zkrátka **PRO VŠECHNY!**



ABECEDA her.cz

Tisíce návodů, cheatů a trainerů!

+ pravidelně updatovaná databáze

Navíc u nás najdete také ČEŠTINY, WALLPAPERY, SCREENSHOTY, OBALY a vždy vám rádi poradíme v exkluzivním ZÁKYSNÍKU. www.abecedaher.cz

UFO: Extraterrestrials

Platforma PC

Žánr Strategie
Výrobce Chaos Concept
Vydavatel Tri Synergy
Homepage www.ufo-extraterrestrials.com
Datum vydání Květen 2006

Česká republika není známá pouze dobrým pivem a kvalitním hokejem. Velké pozornosti se jí dostává také díky výhradní produkci her s tématikou slavných tahových strategií UFO a X-COM. Kdoví, třeba se bude na západě za pár let tradovat, že každá česká domácnost skutečně alespoň jednoho mimozemšťana chová. Nicméně díky malému studiu Chaos Concept by si mohl každý zanedlouho koupit originálku s novou strategií UFO: Extraterrestrials, která se má ze všech novodobých pokračování přiblížit původní sérii nejvíce. Pro ty, kteří o titulu slyší poprvé, je záhodno připomenout, že se jedná o zcela odlišný projekt, než je řada UFO od brněnského týmu Altar Interactive. Vývoj Extraterrestrials probíhá separátně a neměl by s konkurenčními tituly nijak soupeřit, ale naopak se vydat vlastní cestou.

Lítý boj s mimozemšťany se bude odehrávat na nově osídlené planetě Esperanza, ovšem v několika misích se vrátíme také na Zemi. Vetřelci budou zpočátku působit podobně jako ve všech dosavadních hrách z rodiny UFO – nevyzpytatelní a s technologií dalece převyšující naše schopnosti. Ke kradmým únosům Esperanzanů spojeným s ďábelskými pokusy na lidech se po čase přidají masivní útoky, a tak je zformován elitní tým CAF. To není roztržitý pozdrav zbavený diakritiky, ale zkratka pro Counter Alien Forces, společnost zahrnující civilní a vojenské složky, které mají za přispění hráče invazi zabránit.

Je zřejmé, že Extraterrestrials si řadu prvků vypůjčují přímo z původní, dnes již mrtvé série. Na monitoru se tak znovu objeví 3D koule prezentující naši planetu, na jejíž povrch budeme podle potřeby vysílat útočná komanda. Když pak po absolvování tahové bitvy ukořistíme mrtvého mimozemšťana nebo rovnou kousek cizácké technologie, rozběhne se kolotoč vědeckého výzkumu, díky němuž budeme své lodě i vojáky vybavovat nově objevenými zbraněmi, štíty apod. Personifikace s jednotlivými členy týmu by měla být obecně na vysoké úrovni. Pokud bude voják zraněn, zaznamená hráč velkou ztrátu, neboť nešťastník stráví řadu klíčových dní v ozdravném zařízení.

UFO: Extraterrestrials překvapuje grafikou. Malému vývojářskému týmu se podařilo dosáhnout detailně vymodelovaných prostředí jak exteriérů, tak interiérů, navíc doplněných řadou efektů z knihoven DirectX 9. Těšit se máme údajně i na zničitelné budovy. Bude místnost neprodyšně uzavřená? Silná raketa vypálená na správné místo se o vše postará. Chaos Concept nedávno vypustili několik nových obrázků. Věříme, že se hra po několika odkladech konečně dostane na trh.

MS

UFO: AFTERLIGHT – DO TŘETICE OD ALTARU

Ani po nedávném krachu Altar Interactive se autoři her UFO: Aftermath a Aftershock nevzdávají svého dítka a se založením nového studia Altar Games jej hodlají obdařit třetím dílem. Afterlight bude navazovat na příběh svých předchůdců, přičemž by se měl přiblížit původní sáze UFO. Plánovaná podoba s výzkumnou, objevitelskou, bojovou a plánovací částí tedy bude velmi srovnatelná s Extraterrestrials. Autoři slibují tradičně vylepšenou grafiku, umělou inteligenci a zničitelné prostředí včetně interiérů budov. Uvidíme, která z her si povede lépe.

DROBKY

Chrysler pro tvůrce filmečku z Movies

Vývojáři z Lionhead Studios jsou známí svou vstřícností k fanouškům a jejich aktivitám. Nyní pro ně uspořádali soutěž, ve které lze vyhrát luxusní vůz Chrysler Crossfire. Stačí k tomu málo – poslat tvůrcům do 20. dubna film natočený v The Movies, ve kterém se objeví i zmiňované vozidlo. Bohužel celá soutěž je určena zatím jen pro americké občany, Evropané se snad dočkají později.

Zdroj: Homepage

Stargate-SG1: The Alliance zrušena

Rozkmotření vývojáře a vydavatele hry podle seriálu Hvězdná brána nakonec vyústí ve zrušení hry. V září minulého roku se ve zlém rozešli rakouský vydavatel hry Jowood a australský výrobce Perception. Následně proběhlo několik soudních stání, o vydání hry se ucházelo japonské Namco a situace je dodnes stále nejasná. V lednu však zrušení hry potvrdili i tvůrci, kteří ji původně chtěli vydat i bez podpory Jowoodu.

Zdroj: Blue´s News

Half-Life: Aftermath vyjde později

Valve jsou mistry v nedodržování termínů a dokazují to i prostřednictvím neustálého odkládání datadisku Aftermath pro akci Half-Life 2 (která také vyšla o více než rok později). Podle posledních zpráv se hry dočkáme 24. dubna. Zahrajeme si opět za známého vědce Gordona Freemana, ale důležitou roli bude hrát i jeho kolegyně Alyx. Děj přitom plynule naváže na události původní hry, jejíž závěr mnohé hráče neuspokojil.

Zdroj: GG Mania

Kompatibilita Xboxu 360 stopnuta

Chcete si zahrát na Xboxu 360 hru z původního Xboxu, i když zatím neexistuje update, který by zpětnou kompatibilitu umožnil? Pak si budete muset počkat minimálně do března. Microsoft totiž do té doby nebude mít čas vyrábět patche, jež spuštění her z původního Xboxu na konzoli nové generace umožní. Ani poté se zlepšování kompatibility nemá stát prioritou programátorů společnosti.

Zdroj: Xbox

Mass Effect

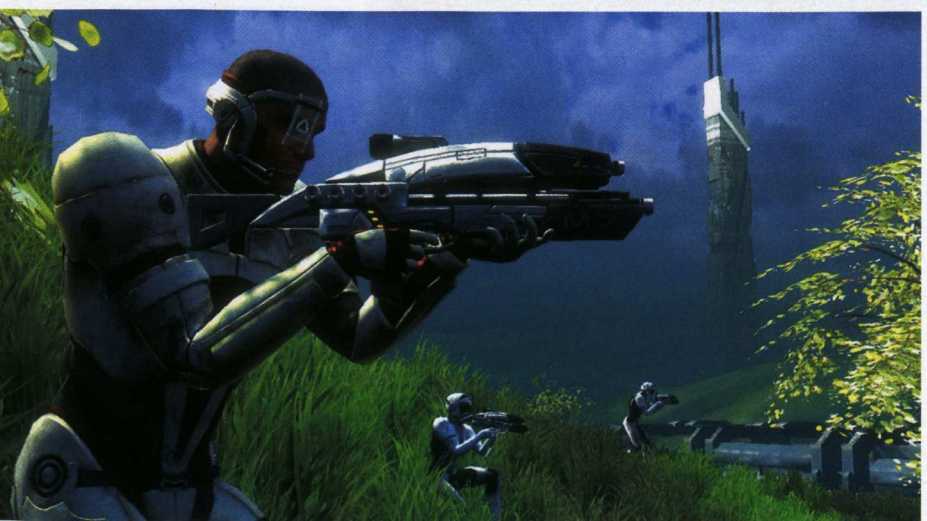
Kanadské vývojářské studio Bioware je uznáváno jako nejvýznamnější nejaponský tvůrce RPG. Po hardcore RPG Baldur´s Gate a jeho „odlehčené" verzi Icewind Dale (obě pro PC) přivedlo na svět mnohem „masověji orientované" KOTOR a Jade Empire, které především na Xboxu sklidily mimořádný úspěch. Nyní se Bioware připravují k útoku na konzole nové generace, a to pochopitelně s pomocí zcela nového RPG. Mass Effect vychází svým pojetím z posledních dvou her svých tvůrců, a hráč tak může očekávat putování v tříčlenné skupince a trojici možných cest nelineárním příběhem (dobrá, zlá a „šedá"). Vedle toho ovšem Mass Effect nabídne technologický posun o generaci dále, takže například postavy již nebudou komunikovat pouze dialogy, ale mnohem více zapojí také mimiku a řeč těla. Herní svět bude výrazně větší a zároveň propracovanější. Tedy svět… spíše se hodí říct „herní vesmír".

Mass Effect totiž vezme hráče na epickou sci-fi výpravu do 23. století, kdy lidstvo začalo cestovat do nejvzdálenějších koutů vesmíru. Na své cestě lidé objevili mnoho rozličných mimozemských civilizací, z nichž zdaleka ne všechny jsou jim přátelsky naladěné. Největší problém představují výrazně vyvinutější, uměle stvořené civilizace, kontrolované vysoce vyspělou umělou inteligencí. Tito roboti mají v úmyslu vyhladit a nahradit všechny ostatní životní formy. Hra se soustředí na téma organický versus umělý život a obecně na téma příroda versus technologie. Zní to zajímavě a podle tvůrců jde pouze o první díl rozsáhlé trilogie, kterou hodlají pokrýt celý pětiletý život Xboxu 360. Navíc mezi jednotlivými díly mají být ke stažení doplňující epizody příběhu prostřednictvím internetové služby Xbox Live. Když k tomu připočtete skutečnost, že hra je zaplněna mnoha světy, které nejsou součástí hlavního příběhu, ale pouze rozšiřují dojem mohutného vesmíru a nabídku nepřátel/předmětů, uvědomíte si, že jde zřejmě o nejambicióznější dílo, do jakého se Bioware dosud pustili. Nezbývá než doufat, že se časem dočkáme také verze pro PC.

MZ

Platforma Xbox 360

Žánr RPG
Výrobce Bioware
Vydavatel Microsoft
Homepage masseffect.bioware.com
Datum vydání 2006



NA WEBU

aneb co se děje na Doupě.cz

Jmenuje se také Doupě, ale Doupě to není. Ačkoliv časopis, který držíte v ruce, a server www.doupe.cz mají stejné jméno, obhospodařují je dvě různé redakce, které fungují ve vzájemné symbióze. Všechny články, novinky i recenze jsou jiné. Nestačí vám jedna recenze na hru a chcete znát i jiný názor? Na webu se jej dozvíte, aniž byste museli kupovat další časopis. A při troše štěstí bude od vašeho oblíbeného autora z časopisu. Jako některé z nejzajímavějších článků z poslední doby…

Nejčtenější články

1. **FREEHRA ROKU 2005 (112702)**
2. **NEJLEPŠÍ HRY ROKU 2005 (112809)**
3. **CO VŠECHNO PŘINESE FALLOUT 3? (112770)**
4. **RECENZE: PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES (112718)**
5. **XBOX 360 MĚNÍ SVÉ CÍLE (112846)**

VIDEORECENZE – PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES (112867)

Videorecenze se pomalu stávají pravidelnou součástí webového Doupě.cz. Tentokrát si redakce posvítila na nového Prince of Persia a jeho akrobatické hrátky nabízí v bohatém sestřihu, plném akčních sekvencí i pohybových pasáží. Místo titulků vás poprvé čeká mluvený komentář.

PREVIEW: METAL GEAR SOLID 4 (112780)

Mezi nejvýznamnější tituly pro Playstation 3 se právem řadí pokračování série Metal Gear Solid. Čtvrtý díl s podtitulem Guns of the Patriots připravuje opět duchovní otec série Hideo Kojima. V rozsáhlém preview najdete shrnutí všech zveřejněných informací, stejně jako dostupných screenshotů.

PREVIEW: DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC (112842)

Legendy se vracejí a rok 2006 bude pro mnohé z nich znamenat znovuzrození. Heroes of Might & Magic klepe na dveře. Nejen on. Dark Messiah of Might & Magic nabízí nový, komplexní svět, přináší nového hrdinu i příběh. Navíc se žánrově zařadí mezi akce viděné z vlastního pohledu. Mnohé další vám prozradí aktuální preview.

Všechny články naleznete zadáním uvedeného čísla do vyhledávání na adrese www.doupe.cz.

Největší diskusní fórum o hrách!

Nedílnou součástí serveru Doupě.cz je diskusní fórum, které se brzy po svém vzniku stalo internetovým útočištěm všech hráčů. Za devět měsíců provozu se na adrese forum.doupe.cz zaregistrovalo několik tisíc uživatelů.

NEJVĚTŠÍ DISKUTÉR – PAAR

Datum registrace: 25. 4. 2005
Počet příspěvků: 4 459
Počet příspěvků na den: 16,2
Frekvence mezi dvěma příspěvky: 89 minut

Baten Kaitos 2

Platforma GC

Žánr RPG
Výrobce Monolith
Vydavatel Namco
Homepage www.monolithsoft.co.jp
Datum vydání 2006

Přestože podle mnohých došla konzole Gamecube na konec své cesty a příliv nových her pro ni pomalu vysychá, dočkali jsme se poměrně překvapivé zprávy. Studio Monolith Software, zodpovědné v první řadě za veleúspěšnou RPG sérii Xenosága pro Playstation 2, oznámilo pokračování svého Gamecube-exkluzivního RPG Baten Kaitos. Hru Baten Kaitos proslavil v první řadě její překrásný kreslený styl (pozadí ve hře jsou v několika 2D vrstvách ručně kreslená a bohatě animovaná), unikátní karetní bojový systém a také nadprůměrný příběh. Autoři Xenoságy se zkrátka nezapřou. Baten Kaitos 2 staví na všech těchto vlastnostech a přinese fanouškům další pořádnou porci toho, co si zamilovali v originálu.

Příběh se překvapivě odehrává 20 let před událostmi první hry. Hráč bude sledovat osudy elitního vojáka Impéria, jenž ponese jméno Sagi. Zajímavé je, že v příběhovém kontextu nebudete hrát roli samotného hrdiny, nýbrž „duše", která sídlí v jeho těle a pomáhá mu najít správnou cestu. Tento koncept byl již částečně představen v první hře a souvisí s historií světa Baten Kaitos, v němž se spojily dvě dimenze v jediný svět za cenu ztráty fyzické formy jedné ze zúčastněných ras.

Během hraní nás čeká setkání s většinou hrdinů z původního titulu, kteří omládnou tak, aby vše odpovídalo dějovému zasazení hry (Gibarimu bude 14 let, Savyně pouhých pět). Vaši družinu doplní také nové postavy, jako kamarádka Sagiho Miri nebo podivná živoucí panenka Giro. Ústředním motivem příběhu bude snaha odhalit podivné změny, kterými svět Baten Kaitos prochází. Datum vydání hry bylo v Japonsku oznámeno na květen, anglické verze hry bychom se měli dočkat během letních prázdnin.

MZ

XENOSAGA III

Vývojářské studio Monolith Software zaměstnává některé z nejzkušenějších tvůrců RPG v Japonsku. Jsou to lidé, kteří se podíleli na starších dílech série Final Fantasy nebo například na jedinečných Xenogears. Jejich současným největším dílem je série Xenosága, jejíž třetí díl pro PS2 se právě připravuje. Jako v předchozích dvou, také zde najdete mnoho hodin filmových sekvencí a komplikovaný sci-fi příběh s mnoha filozofickými myšlenkami, inspirovanými dílem Friedricha Nietzscheho. Fanoušci se však nejvíce těší na temné dvojče všemocného kybernetického anděla Kos-Mos, díky němuž hlavní zápletka hry nápadně připomíná film Terminátor 2.

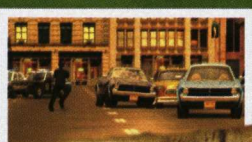
Překládáme marketingová lákadla reklamních letáků do češtiny!

Nedílnou součástí prvního ohlášení každé hry jsou tiskové zprávy. Jedná se o krátký dokument, který má za úkol informovat svět, že připravovaný titul bude to nejlepší, co jsme v našem mrzkém životě viděli, že nás zarazí do židle silou několika megatun a případně kolik peněz autoři utratili za nákup filmových a jiných licencí. Podívejme se nyní na nejokázalejší projevy posledního měsíce.

DRIVER: PARALLEL LINES
SPUŠTĚNÍ HOMEPAGE

DOUPĚ KOMENTUJE

Bezesporu skvělá zpráva! Pokud stránka odhalí každý detail hry, budeme o ní vědět všechno a nebudeme si ji muset kupovat za těžce vydělané peníze. Kdyby se autoři spíše než reklamě věnovali osvěžení série Driver, která se v posledních dílech propadá do dimenze herních braků…



„Webová stránka Driver: Parallel Lines nabídne hráčům možnost ochutnat nejnovější zážitky Drivera z první ruky. Počínaje exkluzivními trailery, stránka obsáhne týdenní novinky a informace o tom, co mohou hráči od titulu očekávat, včetně akčního závodění, pohlcují zápletky a skvělé ústřední hudby."

THE GODFATHER
HERNÍ KMOTR KONEČNĚ NA DOHLED

DOUPĚ KOMENTUJE

Konečně se jedněmi obdivovaná, jinými zatracovaná (včetně režiséra filmové adaptace Francise Forda Coppoly) mafiánská sága objeví na našich monitorech. Překoná českou Mafii? Každopádně vyplní-li se slova z tiskových prohlášení, mohou opravdoví mafiáni vyměnit Berettu za klávesnici a na světě díky Electronic Arts konečně zavládne klid a mír.

„Godfather se objeví na pultech obchodů 24. března v Evropě a o tři dny dříve v Severní Americe. Kmotr je jedno z nejvíce vzrušujících, dramatických a pamětihodných děl na světě. Cítíme, že je důležité vytvořit komplexní a reagující otevřený svět, který vás vhodí do srdce mafiánské akce. Naším cílem vždy bylo držet se odkazu Kmotra a přinutit hráče k interakci s naším světem."

Jazykový koutek

AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES
FUNCOM BUDUJE KOMUNITU KOLEM SVÉHO MMORPG

„Tvorba silné komunity a dobrých vztahů s hráči je klíčem ve výrobě úspěšné online hry. Silné komunity kolem našich her jsou něčím, na co jsme extrémně hrdí. Těšíme se, až legiím fanoušků prostřednictvím našeho portálu (community.ageofconan.com) ukážeme, co všechno mohou od Conana očekávat."

DOUPĚ KOMENTUJE

Jestli jsou fanoušci hry skutečně tak „silní" jako Arnold Schwarzenegger ve filmovém Conanovi, radíme Funcomu, aby splnil všechna jejich přání, jinak se nevyhne ocelovým pěstím s výkonností drtičky vraků aut. Na druhou stranu má firma pravdu – kolem její adventury The Longest Journey vznikl hotový kult fanatických uctívačů. Navíc naslouchání požadavkům fanoušků je tím správným přístupem při vývoji hry.

Sword of the Stars

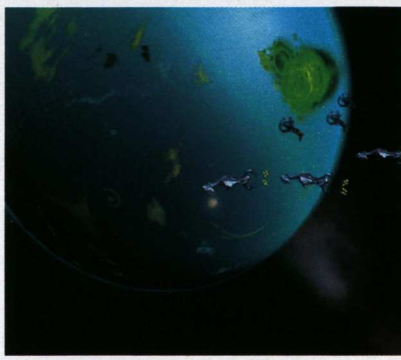
Tituly odehrávající se v širých pustinách vesmíru lze v zásadě rozdělit na dva typy. Jedny mají formu klasických strategií s desítkami jednotek, které přímo označujeme a posíláme na smrt do spektakulárních bitev. Druhou možností jsou překomplikované strategie, které spíše než hru připomínají excelovské tabulky. Kanadská společnost Kerberos, jejíž členové mimo jiné spolupracovali na hrách jako Homeworld nebo titulech od Rockstar Games, si řekla, že hráčům je potřeba nabídnout kompromis, který si zachová vynikající grafiku i spád a obojí spojí s rozsáhlými možnostmi budování vesmírného impéria.

Sword of the Stars spadá do žánrové škatulky tahových strategií a nabídne nám několik herních rovin. Jako vládce vlastní říše se budeme starat o vývoj nových technologií, produkci flotil a objevování nových systémů na přehledné trojrozměrné mapě galaxie s intuitivní možností rotace a zoomování. Po vybudování bojeschopných šiků plavidel a objevení cizáckých ras nám pohled bryskně přiblíží menší výřez vesmíru, na kterém proběhne lítý boj mezi jednotlivými flotilami. Ovládání bude odpovídat co nejpřístupnějšímu pojetí celé hry. Levým tlačítkem myši pošleme označenou jednotku na potřebné místo, pravým zaútočíme. Stejnou intuitivnost nabídne také virtuální vládnutí impériu. Volbám dominují maximálně přehledné vysouvací nabídky, takže by si na své měli přijít jak rození vesmírní vlci, tak nováčci, kteří v životě neochutnali panáka antihmoty.

Nenechme se však mýlit zdánlivou jednoduchostí ovládacího rozhraní. Například vývojový strom by měl obsahovat stovky použitelných vynálezů strukturovaných do několika stromů. Každá loď bude mít na trupu tři pozice k namontování příslušenství, přičemž nepůjde pouze o zbraně. Přeje si hráč rychle expandovat za pomoci hrubé síly? Pak na loď navěsí těžké zbraně a plátování. Chce naopak mírumilovně objevovat? Pak přijdou vhod vylepšené hypermotory.

Kerberos si dali záležet na historii každé z ras. Vezměme například systém mezihvězdné logistiky. Lidé využívají přírodní trhliny v prostoru zvané nodes, které umožňují bleskový přesun mezi planetami. Na vodě závislí Liirové princip vylepšili na kratší vzdálenost, nicméně blízkost planety nebo jiného zdroje gravitace jejich pohyb velice zpomaluje. Hmyzovití Hiverové zase nepoužívají nadsvětelnou rychlost vůbec, pomalu se šourají ve svých chitinových pancířích vesmírem a až na objevených planetách budují obrovské portály na svůj domovský svět. Konečně plazové rasy Tarkas vynalezli nejkonvenčnější hypermotory, takže jejich plavidla brázdí vesmír nadsvětelnou rychlostí zcela volně. Grafika Sword of the Stars zatím vypadá pestře a přitažlivě. Rýsuje se nový, inovativní král vesmírných strategií?

MS



Platforma PC

Žánr Tahová strategie
Výrobce Kerberos Productions
Vydavatel Lighthouse Interactive
Homepage www.kerberos-productions.com/sots.shtml
Datum vydání 2. čtvrtletí 2006

WORLD OF WARCRAFT

CO NOVÉHO VE SVĚTĚ BEZ HRANIC?

Ačkoliv se na trhu objevují stále nová a nová MMORPG (z aktuálních jmenujme například Dungeons & Dragons Online), pozici World of Warcraft jen tak neohrozí. Blizzard již dokázal svým atraktivním světem s dlouholetou historií přivábit více než pět miliónů hráčů, jak odhalilo oficiální prohlášení z prosince minulého roku. Jistě, velkou prodejnost firma nahnala uvedením v Číně, ovšem například jen u nás se prodalo téměř deset tisíc krabic se hrou.

Ani nový rok nenechá do ruda rozžhavené hráče WoW vychladnout. Po velkém dění, kdy patch 1.9 přinesl nové talenty paladinům a zbrusu novou, extra těžkou instanci Ahn'Qiraj, se většina českých gild odstěhovala ze serveru Shadowmoon na nově otevřený svět Drak'Thul. Sbohem nekonečným lagům a frontám! S Anh'Qiraj se pojila také kampaň pro jeho otevření, instance je totiž na každém serveru od počátku zapečetěna. Je nutné masově odevzdávat suroviny všeho druhu a sestavit magický Palcát pohyblivých písků. S potěšením můžeme konstatovat, že jako prvnímu se to 24. ledna podařilo orkovi Skalagrimovi na serveru Medivh. Ať žije Horda!

Jen co vyšel nový patch, šuška se o jeho nástupci. K novinkám verze 1.10 patří zejména přepracování celé lokace Deathwind Pass, nicméně zdejší dosud uzavřený dungeon Karazhan se dočká oživení až v připravované expanzi Burning Crusade. Hráče, kteří se nedostanou do extrémně těžkých instancí jako je Molten Core pro výbavu, jistě potěší celá řada nových setů, jež budou moci získat jako odměnu za speciální questy. Každý set bude obsahovat čtyři modré a čtyři fialové epické předměty a svou kvalitou budou někde mezi základními tier 0 a pokročilými tier 1 a 2 sety. Z dalších vylepšení jmenujme přidání bossů do stávajících dungeonů, úpravu talentů priestů a zejména efekty počasí. Nad Azerothem i Kalimdorem bude nyní pršet, sněžit nebo nehostinně mrholit!

Phantasy Star Universe

Současná RPG se dělí na dva tábory. Buď nabízejí zábavu pro jednoho hráče v hutném, příběhem prostoupeném světě, nebo se naopak (podobně jako World of Warcraft) otevírají online sféře. Funkční kompromis zatím dokázaly nabídnout pouze Neverwinter Nights a o podobný přístup se nyní pokusí i japonské RPG / MMORPG s dlouholetou historií Phantasy Star Universe. Příznivcům netradičního sci-fi dobrodružství s velkou porcí fantasy prvků nabídne kvalitní zápletku pro cca 40 hodin singleplayerové zábavy, stejně jako propracované zázemí pro rozpoutání nefalšovaných online seancí o tisících postavách na jednom serveru.

Varianta pro jednoho nám představí hlavního hrdinu Ethana Wabera, který se vydává na planetu obléhanou ďábelskou rasou Seedů, aby zachránil svou milovanou sestřičku. Při putování rozsáhlou sluneční soustavou Gurhal se hráč vydá na povrch rovnou tří planet, které se budou lišit jednak prostředím, jednak přátelskou či nepřátelskou faunou. Stylově Phantasy Star Universe vzdáleně připomíná Knights of the Old Republic. Do akce se vydáváme s dvojicí uměle inteligentních spolubojovníků, jež budeme moci zrekrutovat z desítek příběhových postav. Náplň hry se točí především kolem akčních soubojů plných oslepujících záblesků a dalších spektakulárních efektů příznačných pro asijskou kuchyni. Také soubojový systém bude nahrávat rychlé hratelnosti – vystačíme si s dvěma soubojovými klávesami (jedna pro slabý útok, druhá pro silný), které budeme moci kombinovat v silnější komba.

Ethan nás zavede do rozličných končin fantastického světa, který se nevyhýbá rozsáhlým exteriérům ani obrovským dungeonům (má jich být rovných dvacet). Kromě řadových monster narazíme na dílčí bosse zahrnující i draky, přičemž na konci jednotlivých částí hry nás čeká patnáctka opravdu tuhých a speciálně navržených protivníků. Aby si hráč v obrovské říši neprošoupal levitační podrážky, poprvé v sérii budeme moci volně využívat dopravních prostředků.

Online hru lze nejvíce připodobnit k populární onlinovce bez poplatků Guild Wars. Hráči se budou soustřeďovat v centrálních městech, aby se po zformování bojové skupiny společně vypravili do celého systému Gurhal čelit nebezpečím. Zajímavostí je, že Phantasy Star Universe dovolí simultánní online hru majitelům PC i Playstation 2, tedy něco, co již nabízí Final Fantasy XI. PC verze bude mít oproti svému konzolovému bratříčkovi výhody v texturách (vyšší rozlišení) a celkově o něco detailnější grafice. Jsme zvědaví, jak si hybrid mnoha stylů povede.

MS

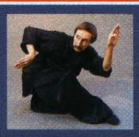
Platforma PC, PS2

Žánr RPG / MMORPG
Výrobce Sega
Vydavatel Sega
Homepage www.phantasystaruniverse.com
Datum vydání Březen 2006

PHANTASY STAR – STARONOVÁ HVĚZDNÁ SÁGA

První díl Phantasy Star vyšel na konzoli Sega Master System již roku 1988 a započal vysoce populární řadu futuristických RPG. Tehdy byl ještě soubojový systém tahový a na hru jsme se dívali z pseudo 3D pohledu. Klasický souboj dobra se zlem byl rozvinut dalšími třemi díly na platformě Sega Genesis, aby sérii v roce 2000 transformoval Dreamcast na jednu z prvních online her na konzolích. Hra má dodnes mnoho příznivců zejména díky řadě nejrůznějších přídavků. Zopakuje pokračování stejný úspěch?

OPIČÍ KUNG-FU



Opičí kung-fu, v originále nazvané Ta Sheng, je jedním z nejzvláštnějších a nejoriginálnějších bojových stylů na světě. Jedná se o imitační styl Severního kung-fu. Opičí styl je založený na rychlém pohybu, koulení se po zemi, různých otočkách a skocích, jejichž úkolem je jednak obrana a jednak zmatení soupeře a zamaskování útočných technik. Charakteristický pohyb a údery (i jejich vizuální přitažlivost) jsou velkým lákadlem, jedná se však o jednu z nejnáročnějších větví kung-fu. Snad právě proto není opičí styl příliš často k vidění.

Virtua Fighter 5

Platforma PS3

Žánr Bojovka
Výrobce Sega AM2
Vydavatel Sega
Homepage www.virtuafighter.jp
Česká komunita virtuafighter.doupe.cz
Datum vydání 2006

V herním světě existuje jen několik 3D bojovek, které pronikly do světa progamingu. Jednou z nich je Soul Calibur, druhou Tekken a třetí… Virtua Fighter. Poslední jmenovaný titul se dlouhá léta pyšní zvláštním postavením. Pro svou složitost a komplexnost je považován za krále 3D bojovek, točí se kolem něj největší peníze – paradoxně se mu ale profesionálně věnuje nejméně hráčů.

Vše se ale může změnit. V poslední době se na bojovkové scéně dějí velké věci. Tekken 5 se snaží otevřít i začínajícím hráčům, Soul Calibur 3 nabízí komplexnější hratelnost než dříve. A Virtua Fighter 5? Jako každý předchozí díl, i VF5 bude kombinací elementů z předchozích dílů s řádnou porcí novinek. Tou nejzásadnější bude rozšíření pohybů o úhlopříčné směry, což by mělo jednak rozšířit herní možnosti a mimo to vnést větší variabilitu do skládání komb a sekvencí úderů.

Další inovace se týká bojovníků a jejich vzhledu. Sega upustila od zavedené praxe dvou kostýmů na postavu, z nichž každý disponuje čtyřmi „převlečitelnými" položkami a čtyřmi různě přebarvitelnými částmi. Nyní se počet položek rozšířil na 10 + 10 na postavu a číslo základních kostýmů na čtyři. Výsledkem je možnost upravit si své bojovníky doslova k obrazu svému.

VF5 nabídne všech 15 bojovníků, kteří byli ve VF4 Evolution, a k tomu dva nové. První z nich bude wrestler El Blaze, který bude používat styl Lucha Libre. Druhá je dosud nepojmenovaná dívčina, bojující populární opičí formou kung-fu. Oba nové styly detailně popisují boxíky.

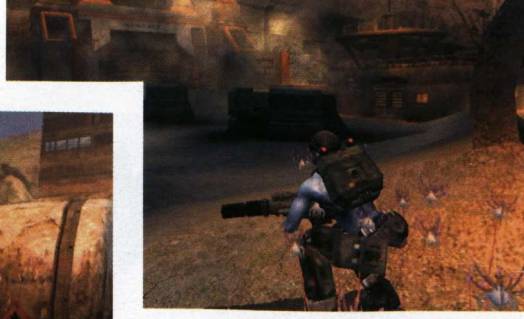
Na první pohled viditelnou inovací je nový grafický engine. Jeho přednosti vyniknou zejména v pohybu, neboť speciálně pro VF5 vytvořili vývojáři fyzikální engine na vlnění vlasů a oblečení. Podle dostupných informací je to na výsledném produktu znát a v kombinaci s nově upravenými pohyby postav, které jsou plynulejší, vytváří realistický dojem ze hry.

Nedávno proběhl v Japonsku veřejný betatest a podle všech zúčastněných vypadá VF5 více než dobře. Staví na základech z minulých dílů, ale některými dílčími úpravami v herním fungování se více zaměřuje na schopnost hráčů odhadovat situaci a „přečíst" v předstihu soupeře a jeho úmysly. Naopak ustupuje od dosud zavedeného standardu, v němž byly základem bitev technicky náročné prvky, které při správném použití představovaly univerzální bojové postupy.

MMB

LUCHA LIBRE

Lucha Libre je mexický zápasnický styl, používaný v profesionálních wrestlerských soutěžích. Staví na mrštnosti a obratnosti. Boj je složen z celé řady rychlých sérií úderů – a zejména efektních a technicky náročných akrobatických prvků. Jedním ze základních znaků Lucha Libre je fakt, že zápasníci bojují pod pseudonymy a v maskách přes obličej. Speciální postavení má díky tomu zápas Luchas des Apuestas, v němž je poražený zápasník odmaskován a je oznámeno jeho pravé jméno.



Rogue Trooper

Platforma :· PC, PS2, Xbox

Žánr :· Akce
Výrobce :· Rebellion
Vydavatel :· SCi
Homepage :· www.roguetrooper.com
Datum vydání :· 2. čtvrtletí 2006

Anglický tým Rebellion se do povědomí hráčů zapsal roku 1999 skvělou survival akcí Aliens vs. Predator. Od té doby nicméně vyprodukoval jen několik průměrných titulů zastoupených například komiksovou střílečkou Judge Dredd: Dredd vs. Death. Svět komiksů neopustí ani nový projekt studia, jež ve spolupráci s nakladatelstvím 2000 AD vydává svou vlastní kreslenou sérii Rogue Trooper. Ta čtenáře zavádí na válkami ztrhanou planetu Nu Earth, na jejímž povrchu bojuje osamocený Rogue proti podlé Nortské republice.

Na druhou stranu hráč tak docela osamocen nebude. V akci z pohledu třetí osoby nám autoři nadělí rovnou tři biočipy obsahující digitalizované osobnosti Roguových někdejších spolubojovníků, kteří padli ve válce za dobrou věc („dobrá věc" je obecně dostatečným důvodem, proč na sebe navěsit těžký kulomet a vydat se hledat smrt). Jeden je integrován do hráčovy univerzální zbraně jménem Gunnar, která je schopna v případě nouze vysunout nožičky a autonomně ostřelovat okolí. Druhý je vpájen do helmy s příznačným označením Helm, přičemž je schopen nabourávat se do rozličných bezpečnostních systémů. Konečně třetí pozůstatek Roguova kolegy obývá multifunkční batoh Bagman, jenž v sobě ukrývá řadu užitečných udělátek.

Poněkud obskurní propriety komiksového zasazení nás budou provázet dvanácti úrovněmi nabitými po okraj akcí. Díky Roguovým hračkám se nabízí celá řada zajímavých herních situací. Můžeme postavit Gunnara před přibíhající chumly nepřátel a sami se schovat za bednu a likvidovat pouze protivníky, kteří se dostanou příliš blízko. Adrenalinovými by se měly stát zejména pasáže, kdy se bude Helm snažit dostat do zabezpečovacích protokolů cizí báze za účelem otevření dveří a hráč bude mít za úkol přežít co možná nejdéle.

Kromě klasických střílecích úrovní pracují autoři na několika zpestřeních. V jedné misi hráč například začíná na palubě futuristického vlaku, na který útočí nepřátelé jedoucí na dvounohých robotech zprava i zleva a střechu navíc svým automatickým dělem znásilňuje letadlo. Rogue musí přebíhat mezi třemi stacionárními kulomety, zatímco nepřátelé stále přibíhají a vlak uhání k novým hrozbám. Jiné mise mají nabídnout dopravní prostředky – počítá se jak s pozemními, tak s vrtulníkem, z něhož budeme po nepřátelích střílet podobně jako ve vlaku ze statické zbraně. Graficky vypadá Rogue střídmě a rozhodně se nemůže měřit s nejnovějšími tituly. Jako nenáročná oddechovka však může zajistit dobrou zábavu, a to nejen při hře jednoho hráče, ale také v multiplayeru. :· MS ·:

Jednou větou

EA podle zpráv některých magazínů nevyvrátili spekulace o vývoji The Sims 3 – zcela logicky, těžko čekat, že bychom se po sérii datadisků pro „dvojku" nedočkali nového dílu.

Britové mají rádi handheld NDS, pořídili si už 1 000 000 kusů, na celém světě se zatím prodalo přes 13 miliónů kusů přístroje.

ZPRÁVY

Vydání stealth akce Splinter Cell: Double Agent bylo posunuto z března na září, důvodem je údajně sjednocení startu na všech platformách.

Hororový snímek podle herní předlohy Silent Hill se představil prvním trailerem, najdete jej také na aktuálním Doupě DVD.

Podle některých spekulací se chystá hra, na níž se budou podílet Hideo Kojima (Metal Gear Solid) a Gouichi Suda (Killer 7).

Jízdní řád

14. 02.

Únorové Doupě s rozsáhlým preview UT 2007, tématem čísla o nejmocnějších herních vývojářích současnosti, recenzemi hitů Rainbow Six: Lockdown a Black i plnou hrou Caesar III dorazilo na stánky .

15. 02.

Crystal Quest (X360)
Marc Ecko's Getting Up (PC, PS2, Xbox)
EE II: The Art of Supremacy (PC)
Star Wars: Empire at War (PC)

16. 02.

Age of Empires: The Age of Kings (NDS)
Drakengard 2 (PS2)
Exit (PSP)
Grandia III (PS2)
Rugby 06 (PS2, Xbox)
State of Emergency 2 (PS2)

20. 02.

Fight Night Round 3 (PS2, PSP, Xbox, X360)

21. 02.

Galactic Civilizations II: Dread Lords (PC)
RF Online (PC)
Sonic Riders (PS2, GC, Xbox)
Super Monkey Ball Touch & Roll (NDS)
The Apprentice (PC)
TOCA Race Driver 3 (PC, PS2, Xbox)
Tycoon City: New York (PC)

24. 02.

Project Zero Three (PS2)
Trapt (PS2)

27. 02.

Ankh (PC)
FIFA Street 2 (PS2, PSP, GC, NDS, Xbox)
MX vs. ATV Unleashed: On the Edge (PSP)
Painkiller: Hell Wars (XBOX)
Super Princess Peach (NDS)

28. 02.

24: The Game (PS2)
Black (PS2, Xbox)
D&D Online: Stormreach (PC)
LOTR: Battle for Middle-Earth II (PC)
Parkan 2 (PC)
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate (PC)
The Sims 2: Open for Business (PC)

01. 03.

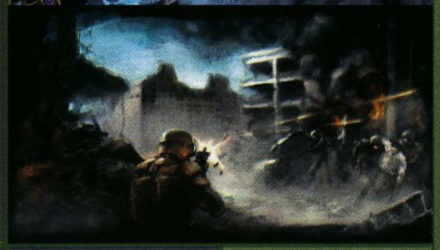
Blood Magic (PC)
Call of Cthulhu (PC)
Tony Hawk's American Wasteland (PC)

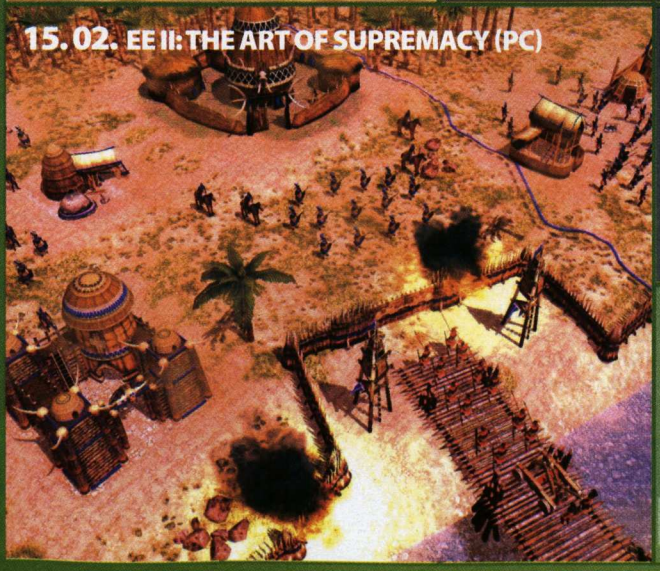
06. 03.

Major League Baseball 2K6 (PS2, Xbox)
Pokemon Trozei (NDS)
Tales of Phantasia (GBA)
Yoot Saito's Odama (GC)

07. 03.

Ghost Recon Advanced Warfighter (Xbox, X360)
Keepsake (PC)
Pursuit Force (PSP)
Shadow Hearts (PS2)
Untold Legends: The Warrior's Code (PSP)





13. 03.

The Outfit (X360)

14. 03.

VYRAZTE DO ULIC!

Měsíc uplynul jako voda a na stánky přichází březnové Doupě, v němž najdete mezi jinými recenze hitů Star Wars: Empire at War, TOCA Race Driver 3 nebo 24: The Game. Jakou plnou hru jsme si pro vás přichystali? Skvělé postapokalyptické RPG Arcanum, nástupce legendárního Falloutu.

DOUPĚ ?

BLESKEM ZE SVĚTA HER

Nový datadisk Battlefield 2: Euro Force

Společnost Electronic Arts vypustila do světa první kusé informace o připravované hře Battlefield 2: Euro Force. V tomto případě se však nejedná o regulérní řadový datadisk, ale „pouze" o soubor několika rozšíření, který by měla být k dostání za cenu zhruba 10 eur. Především bychom se měli dočkat sedmi zbrusu nových zbraní (kouřové granáty, taktická brokovnice, FNP90 aj.) a čtyř vozidel (například nechvalně známý Eurofighter). Vedle toho dojde na tři nové mapy s názvy Operation Smoke Screen, The Great Wall of China a Taraba Quarry. Více informací prozatím není k dispozici, stejně jako datum vydání.

Zasmějte se v praštěných závodech Cars

S počítačově animovanými komediemi typu Úžasňákových se roztrhl pytel. Jedním z posledních přírůstků do rodiny se má stát ztřeštěná groteska z produkce studia Pixar (Hledá se Nemo, Příšerky s.r.o. nebo zmínění Úžasňákovi), ve které budou hrát hlavní roli auta, jejich život a pocity v honbě za vítězstvím v prestižní automobilové soutěži. Na film naváže stejnojmenná hra Cars (v češtině jednoduše Auta), která bude na rozdíl od ostatních závodů plná vtipu a nadsázky. Bourající automobily se budou tvářit podle toho, jak s nimi bude hráč zacházet, a věřte, že za čelní náraz do zdi se dočkáme i nějaké té peprné poznámky. Na výběr bude deset typů vozidel nebo spíše charakterů, které budeme mít možnost spatřit v kinech. Nakolik bude hra určena dětem, se dozvíme v červnu tohoto roku.

Výlet do budoucnosti Heavy Duty

Vzdálená budoucnost bude nelichotivá. Alespoň takové sdělení pro nás mají autoři hry Heavy Duty, která bude líčit příběh jednoho šíleného vědce. Tomu se podařilo za pomoci svých robotických vynálezů dostat k moci a vystrnadit všechny mírumilovně smýšlející jedince. Vaše maličkost se vžije do role bývalého elitního vojáka, který se nechce s nastoleným režimem jen tak smířit a bude se bít za své ideály do poslední kapky krve. Za tímto účelem osedlá gigantického robota s patřičně silným arzenálem a spolu s ním se vydává na předlouhou akční pouť. Umělá inteligence nepřátel by měla být podle prohlášení autorů na vysoké úrovni, tudíž je na co se těšit. K tomu se přidává povedené grafické zpracování s nebývale detailními modely robotů. Povede se vám nastolit mír na podrobené planetě?

Michal Acler, vedoucí sekce CD/DVD
Šílenec s nedostatkem času

Kombajnem démonů v českém RPG Numen

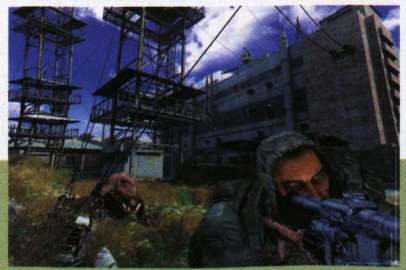
Ačkoliv domácí společnost Cinemax má na kontě řadu již léta nedokončených titulů jako adventuru Glimmer nebo RPG Inquisitor, podařilo se jí vydat více či méně úspěšné projekty Necromania: Trap of Darkness nebo Deamonica. Připravované akční RPG s pracovním názvem Numen bude zatím nejodvážnějším počinem firmy, který by měl konkurovat například očekávané západní bombě Titan Quest. Hráč se v roli řeckého bojovníka chopí meče i celé řádky dalších zbraní a pod ochrannou rukou svého boha se vydá čistit kobky od temných kreatur. Právě volba boha by spolu s inovativním systémem magie a „levelování" měla představovat hlavní prvky, které hru odliší od zbytku produkce. Hlavní hrdina navíc bude s postupem času stárnout, podobně jako ve Fable od Petera Molyneuxe. Doufejme, že Numen na jaře roku 2007 skutečně vyjde.

Midway Arcade Treasures: Deluxe Pack

Je až s podivem, kolik firem se v poslední době uchyluje k nejrůznějším reedicím svých starších her. Před časem přišlo s jednou takovou kolekcí Namco, tentokrát padla řada na společnost Midway. Titul Midway Arcade Treasures: Deluxe Pack by měl být největším výběrem jejích her ze 70. až 90. let minulého století. A asi netřeba dodávat, že co hra, to perla, i když mladším hráčům názvy jako Primal Rage, Wacko, Super Off Road, Pit Fighter nebo Badlands mnoho neřeknou. Hlavním tahákem celé kompilace by mohla být nezapomenutelná bojová trilogie Mortal Kombat. Výběr všech zmíněných her by se měl prodávat na 4 CD za cenu 20 dolarů.

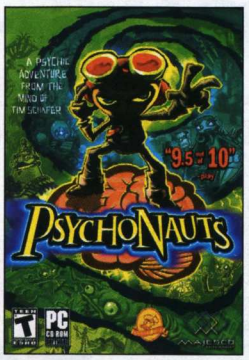
Legenda jménem S.T.A.L.K.E.R.

S ukrajinskou hrou Stalker to nevypadá růžově. Překvapilo proto vyjádření vývojářů, že hra je z jejich strany takřka hotová a nic nebrání jejímu předání vydavateli. Postupem času se ale ukazuje, že výsledek může být horší než všechny noční můry. Jeden ze zakladatelů firmy GSC, která na hře pracuje, totiž prohlásil, že Stalker byl pouze ve stádiu základního návrhu a spíše šlo o projekt, o kterém se vždy mluvilo ve smyslu, co by mohl mít, a ne co ve skutečnosti měl. To si podle všeho uvědomili i lidé z THQ a vloni v listopadu stopli vývojářům všechny platby. Na Ukrajinu navíc poslali svého člověka, který měl na vývoj dohlížet. Situace se má v současné době tak, že vydavatel chce hru vydat letos i za cenu, že by ji mělo dokončit jiné studio. Věří ještě vůbec někdo tomu, že bude Stalker dobrou hrou?



BYZNY$

Majesco v problémech, ruší připravované tituly



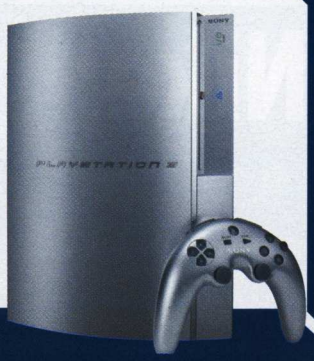
V polovině ledna zveřejnila finační výsledky za fiskální rok 2005 vydavatelská společnost Majesco. V období do konce října 2005 generovala firma příjmy 59,7 miliónů dolarů (oproti loňským 121 miliónům) a čistou ztrátu ve výši 70,9 miliónů dolarů. Na slabých příjmech se podílely především neuspokojivé prodeje stěžejních titulů (především očekávaných hitů Advent Rising a Psychonauts). Majesco bylo na základě dosažených výsledků donuceno přehodnotit svou pozici na trhu. Nová strategie se dotkla dvojice připravovaných titulů (hororové hry Demonik, jež vznikala na základě podkladů od Cliva Barkera, stejně jako akční Taxi Driver na motivy snímku Martina Scorseseho), jejichž vývoj byl shodně zastaven. Další připravované tituly byly odprodány konkurenčním vydavatelům. V rámci úsporných opatření přišlo o práci zhruba 20% zaměstnanců firmy.

Xbox 360? Stále nedostatkové zboží

Ani téměř tři měsíce po zahájení prodeje nedokázal Microsoft uspokojit potřeby trhu, který stále volá po přísunu nových zásilek konzole Xbox 360. Jak prozradili zástupci americké sítě prodejen GameStop, firmě se podařilo do poloviny ledna uspokojit pouze 70% předobjednávek, které byly ukončeny v listopadu 2005. Zbylí hráči v USA, kteří si Xbox 360 objednali ještě před jeho uvedením na trh, se podle odhadů společnosti dočkají svých konzolí do poloviny února – tedy v době, kdy čtete tyto řádky.

Problematický se zdá být rovněž poměr Core a Premium verze Xbox 360. Zatímco základní verze konzole se potýká s nezájmem veřejnosti, její bohatší sestřička je beznadějně vyprodána. Netýká se to však pouze severoamerického, ale také evropského trhu. Naopak v Japonsku zaostávají prodeje za očekáváním mateřského Microsoftu. Softwarový gigant přitom potvrdil plán prodat 3 milióny kusů konzole v průběhu prvních tří měsíců a zároveň přislíbil zesílení dodávek konzolí.

Cena a datum vydání PS3?



Xbox 360 je v obchodech, Nintendo Revolution se svého odhalení dočká v květnu, a tak je předmětem největších spekulací konzole Playstation 3 od Sony. Nejasno je v otázce vydání, stejně jako v startovní ceně nové konzole. Zatímco Sony mlčí (poslední informace od japonského výrobce počítaly se zahájením prodeje na jaře 2006), podle analytiků se konzole nedočkáme dříve než v létě 2006, kdy bude v první vlně uveden milión kusů na japonský trh. USA by se měly prvních PS3 dočkat v listopadu, Evropa až na jaře příštího roku. Podle nepotvrzených informací Sony počítá se startovní cenou 500 amerických dolarů (pro úplnost dodávám cenu konzole Xbox 360 – základní verze Core je k dispozici za 299, rozšířená Premium za 399 dolarů).

Kamil Gric, šéfredaktor
Vrátil se v čase, aby konečně vybojoval Caesara III

NEJPRODÁVANĚJŠÍ HRY ROKU 2005 – CD PROJEKT

Jako první z českých distributorů zveřejnila seznam nejprodávanějších titulů loňského roku společnost CD Projekt, která loni v Česku a na Slovensku prodala přes 300 000 kusů her.

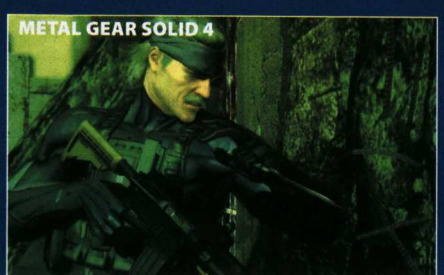
TOP 5 PREMIÉROVÝCH TITULŮ:
1. World of Warcraft
2. F.E.A.R. CZ
3. Guild Wars
4. Empire Earth 2 CZ
5. Juiced CZ

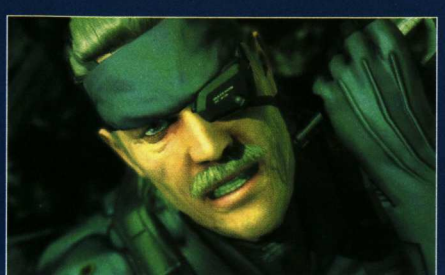
TOP 5 REEDICÍ/BUDGETŮ:
1. Heroes of Might and Magic IV CZ NXK
2. TOCA Race Driver CZ NXK
3. Colin McRae Rally 3 CZ NXK
4. I.G.I. 2 CZ NXK
5. Baldur,s Gate 2 CZ NXK

TOP 5 TITULŮ PRO DĚTI:
1. Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň
2. Strašpytlík
3. Popelka: Staň se princeznou
4. Bratz: Rock Angelz
5. Disney´s Magic English

Sony odhalilo první hry pro Playstation 3

Na japonské stránce Playstation.jp byly v minulých dnech odhaleny první first-party hry pro konzoli Playstation 3. Šestice titulů čítá pokračování úspěšných sérií (Genji, Everybody´s Golf, Gran Turismo), stejně jako nové tituly (akční RPG Monster Carnival a Angel Rings) a doposud žánrově nezařazenou hru The Eye of Judgement. Jisté je, že všechny hry vznikají ve vývojářských týmech, které spadají přímo pod japonské Sony (odtud také označení first-party tituly). Datum vydání prozatím nebylo upřesněno. Kromě zmíněné šestice her ohlásily přípravy next-gen titulů pro Playstation 3 také například japonské Konami (Metal Gear Solid 4) nebo Epic Games (Unreal Tournament 2007).





Střípky:

Informace o ICE mod chipu, který by umožnil spouštět pirátské verze her na Xboxu 360, jsou prozatím nepravdivé. Podle fotografií, které firma umístila na svou americkou a britskou homepage, byl za kritickou součástku vydáván běžně dostupný chip, jenž nemůže být z technologického hlediska v Xboxu 360 použit.

Nic není nemožné, ani počítačoví piráti v politice. Důkazem je skupinka švédských počítačových pirátů, která se rozhodla založit politickou stranu a hájit své zájmy v parlamentu. Strana nese jméno Piratpartiet (v překladu Strana pirátů) a podle svého vyjádření hodlá napadnout právo na duševní vlastnictví a zrušit veškerá nařízení omezující volný tok informací.

Šéf herní divize Microsoftu, Peter Moore, odmítl v minulých dnech informace, podle nichž má Microsoft plán s uvedením externí Blu-ray mechaniky pro Xbox 360. Uvedl však, že narozdíl od Sony, která bude v případě své Playstation podporovat formát Blu-ray, bude Microsoft schopen zareagovat na aktuální situaci a potřeby trhu (dosud se v souvislosti s Xboxem 360 hovoří jen o externích HD-DVD mechanikách).

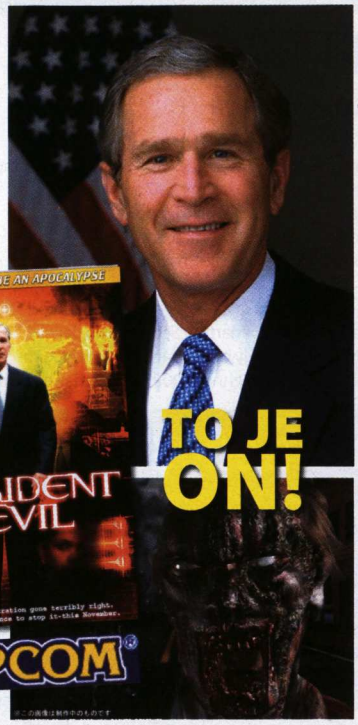
Podle odhadů analytiků sníží Sony na jaře letošního roku prodejní cenu konzole PS2 (odhad mluví o 130 amerických dolarech, v přepočtu zhruba 3 200 Kč), což přinutí ke stejnému kroku také konkurenční Xbox od Microsoftu.

Ředitel firmy Nintendo, Satoru Iwata, pro Yahoo Japan potvrdil, že cena konzole Revolution nepřekročí hranici 300 amerických dolarů (zhruba 7 200 Kč).

PAVLAČ

JEDINÉ ZARUČENĚ BULVÁRNÍ INFORMACE NA ČESKÉ HERNÍ SCÉNĚ

President Evil – Horší než zombie!



OSAKA (fur) – Resident Evil 4 pro konzoli Gamecube se stal jedním z největších trháků uplynulého roku. Kromě očekávaného pátého dílu chystá japonský Capcom ještě další, tajný projekt, jakousi odnož celé série. Její první díl ponese název President Evil, prozatím bez podtitulu, i když se už nyní spekuluje o spojeních jako „Bush Armageddon" nebo „Junior Returns". Zatímco v RE4 byla jednou z hlavních postav prezidentova dcera, v President Evil půjde o vrchního velitele.

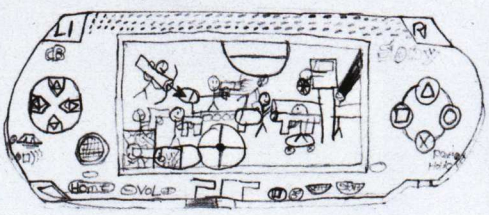
Capcomu se podařilo pro roli hlavního záporňáka angažovat postavu z nejpovolanějších – současného amerického muže číslo 1, George W. Bushe. President Evil se bude podle dostupných informací odehrávat na půdě USA, kam se vydá jednotka speciálních jednotek z Evropy likvidovat přemnožené obtloustlé zombíky. Hráč se stane velitelem této skupiny. Na rozdíl od série RE tak President Evil bude částečně taktickou akcí, protože budete moci spolupracovat se svými parťáky. Bohužel, vydání hry se chystá na leden 2009. Teprve v té době totiž končí prezidentování George Bushe.

Sony a Nike: podupejte si s konzolí!

NEW YORK (pur) – Síla herního průmyslu s sebou strhává i mnoho dalších odvětví. Ačkoliv výrobce sportovního oblečení Nike dosud videohry spíše ignoroval a ještě raději zesměšňoval, nyní už si nemůže dovolit stále větší oblíbenost tohoto fenoménu opomíjet. Ve spolupráci se Sony proto společnost představila revoluční herní botky série Air Force 1. Ty mají v sobě zabudovány vysílače, díky kterým může konzole PSP zachycovat jejich polohu. Podle toho, jak pohybujete nohama, se může chovat i postavička ve hře. Podporu novému typu ovládání ohlásilo několik firem v čele s Rockstarem, který by rád nové řešení zabudoval do pokračování GTA: Liberty City Stories. V kuloárech kolují nepotvrzené zprávy, podle nichž chystá konkurenční společnost Nintendo odvetnou akci v podobě „herních" bot pro Nintendo DS. Zvládnout chůzi po čtyřech v Nintendogs bude ovšem větší oříšek.

Odhalení: Jak mělo vypadat PSP

TOKIO (pras) – A Sony ještě jednou, tentokrát něco málo z historie. Na oficiálních stránkách Sony se objevily zajímavé naskenované výkresy, o kterých firma tvrdí, že pocházejí z konce 90. let. Údajně má jít o úplně první, ručně kreslené koncepty dnes velmi úspěšného herního stroje Playstation Portable. Že jsou výzkumníci Sony skutečně prozíraví, o tom už se přesvědčete sami. Dokonce i původní nákres má k dnešní podobě PSP velmi blízko.



Jak sbalit... Shodan

Tranzistorová kráska nepodlehne jen tak snadno! Chtěl by ji kdejaký začínající hacker, ale Shodan je už přeci jenom vyšší liga. Na ni potřebujete dostatek zkušeností a dlouholetou průpravu. Celou akci si je třeba předem dobře rozmyslet, nesmíte na ni být příliš „hrrrrr". Má ráda elegantní, vtipné, sebevědomé muže, kteří vědí, co chtějí, a dokážou se k tomu rafinovaným způsobem dostat.

Stalo se:

- Nedávno jsme se zastavili u Martina Zavřela. Z útulného bytu, který jsme znali předtím, se za krátkou dobu stal doslova zvěřinec! Martin zjevně podlehl hrám, jako jsou Nintendogs nebo King Kong, a začal si domů pořizovat nejrůznější živé tvory – několika psy a šimpanzi počínaje a konče u krásného malého prasátka. Prý nás ale pozve na zabíjačku, takže mu přejeme dostatek trpělivosti!

- Alan Jarrar si nechal od strýčka z Afghánistánu poslat úhledný balíček s jedním AK-47 Kalaschnikov uvnitř. Nedávné hlasování o nejlepší hru roku 2005 na sesterském webovém Doupěti se totiž poněkud zvrtlo, a on teď musí dennodenně čelit útokům naštvaných čtenářů.

- To David Sláma měl větší štěstí. Tedy, jak se to vezme. Zřejmě z přehnaně náruživého hraní NFS: Most Wanted ztratil pojem o realitě, a když pak nasedl do rodinného vozu Škoda Felicia, že odveze maminku na nákupy, stačil prosvištět několik křižovatek na červenou, předjet policejní vůz a porazit radar. Naštěstí přišel „pouze" o řidičský průkaz.

Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

computer 2.0

Je lepší!
Více testů, více zábavy, více informací.

Kvůli takovým momentům se vyplatí mít nový hardware

Unreal Tournament 2007

„Ratatatata! Oh, oslepil mě pixel shaderový efekt verze 3.0! Blam, blam! Uh, upadnutá normálová mapa!" Žádný strach, UT 2007 rozhodně nebude jen o grafice

Vize. Fyzický sport je mrtev. Na olympiádě roku 2050 usedají k výpočetním strojům (poháněným nukleárním článkem) virtuální mistři se zápěstím pojištěným na miliónové částky, aby se střetli ve dvacáté generaci pangalakticky úspěšné akce Unreal Tournament. Jména jako Ronaldo nebo Gretzky jsou zapomenuta, dnes vládne H4xx0r_42 a Pwn3r. Rodiny po celém světě usedají k holografickým projektorům a chystají se hltat další zápas v brutálním masakrování, kde jediná raketa nezůstane nevystřelena.

Pokud se hovoří o kompaktnosti, je myšleno spojení herního světa v jeden hutný celek. Rozdělení na jednotlivé mapy již bude pouze formální, aby mohly probíhat klasické zápasy. Celý UT 2007 se bude odehrávat na planetě Liandri a spíše než o jednotlivých mapách lze hovořit o zónách, které na sebe bezprostředně navazují. Budeme-li například bojovat ve skladišti, skrze jeho okna můžeme vidět detailně vymodelované ulice, do kterých budou směřovat naše kroky, jakmile dohrajeme aktuální skladišťový zápas. A z ulic se pokračuje dál. Díky v současnosti nejmodernějšímu enginu uvidíme v dáli členité bitevní pláně, moře zalité řezavým světlem zapadajícího slunce nebo jen silové pole nad hlavou, oddělující horní struktury planety Liandri.

> Rozdělení světa na jednotlivé mapy již bude pouze formální, aby mohly probíhat klasické zápasy

ARCHEOLOGICKÉ VYKOPÁVKY

Takto si možná vedení společnosti Epic Games představovalo budoucí vývoj, když před více než třemi lety vydalo Unreal Tournament 2003 a o něco později jeho inovované pokračování s číslicí 2004. Autoři přiznávají, že původní myšlenku zábavné multiplayerové hry, kterou byl původní titul z roku 1999, až příliš násilně transformovali do podoby virtuálního sportu. Postavy se mohly odrážet od zdí a po mapách létat téměř jako špičkoví atleti a ne vyzbrojení těžkooděnci. Úspěch závisel především na dokonalém nacvičení pohybů a předvídavosti, kterak se bude protivník pohybovat. Rovněž atmosféra evokovala rozverné sportovní zápasy a ne tvrdou, špinavou válku. Ačkoliv žádný díl série nebyl vyloženě špatný, tvůrci měli vyšší cíle. Jelikož je v současné době populární vracet se ke kořenům, vytáhli dvorní designéři firmy Epic v čele s vedoucím designérem Stevem Polgem krumpáče a jali se vydolovat ty nejhlubší šlahouny prvního dílu série. Přídavná jména, kterými chtějí tvůrci nový přírůstek obalit, jsou kompaktní, dramatický, válečný, rozsáhlý a především skvěle vypadající.

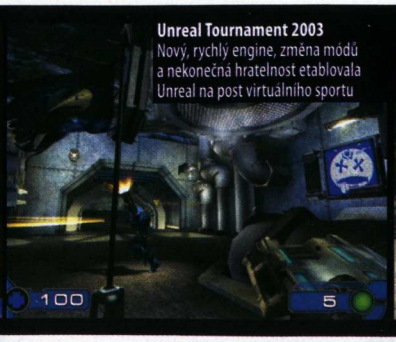
Vlastní obsah zón by dle Jamese Browna, hlavního návrháře úrovní, neměl být jen účelovým nakupením chodeb, několika beden a stojanů se zbraněmi. Každá zóna bude mít svůj osobitý styl architektury i zařízení. Nejčastěji zmiňovaným příkladem je továrna na produkci robotů. Hráči bojují mezi výrobní linkou, prostříleí se k lakovacím automatům a svářecím strojům až na konec procesu, kde vypadnou hotoví roboti do připravených krabic. Celá výrobní mašinérie navíc během lítých bojů nezúčastněně pracuje, díky čemuž budou hráči moci kličkovat mezi funkčními stroji a využívat jejich krytí a stinných zákoutí. Stavba liandrijského světa dovolí vytvořit celou plejádu podobně atraktivních lokací. V nejspodnější vrstvě se nachází opuštěné základny a slumy plné ruin, na kterých si tak slastně pochutná mapování

Platforma :· PC, PS3

Žánr :· Multiplayerová akce
Výrobce :· Epic Games
Vydavatel :· Midway Games
Homepage :· www.unrealtournament2007.com
Datum vydání :· 2. čtvrtletí 2006

Unreal
Očekávaný, odkládaný a roku 1998 po vydání nereálně hratelný, takový je singleplayerový původce fenoménu

Unreal Tournament
Odvážný pokus, který se koncem roku 1999 pokusil ohrozit vládu multiplayerového krále Quake 3: Arena. A vyšlo to!



Unreal Tournament 2003
Nový, rychlý engine, změna módů a nekonečná hratelnost etablovala Unreal na post virtuálního sportu

Unreal Tournament 2007
Návrat ke kořenům spojený s druhou, ještě odvážnější změnou technologie. Nasadí si znovu korunu?

nerovností a hra se světlem nového enginu. Dezolátní zbořeniště obklopí o něco rozlehlejší systém ulic, zkrášlených rozličnými barikádami nebo troskami a ještě dále od centra se rozprostřou největší bojiště pod širým nebem pro nový herní mód Conquest. Konečně vrchní patra stupňovité struktury Liandri jsou domovem hi-tech instalací, nablýskaných kanceláří a sterilně čistých vědeckých laboratoří.

KTERÉ MÓDY VYJDOU Z MÓDY?

Unreal Tournament je tvořen především pro specifickou komunitu hráčů online akcí a právě jejich požadavkům se Epic snaží vyhovět. Týká se to i herních módů – varianta Domination, ve které byly týmy nuceny držet několik kontrolních bodů, nebyla tolik populární, a tak dostala padáka. Naproti tomu se vrací úspěchem korunovaný Onslaught, jenž poslal virtuální šiky vybavené vozidly na obrovská bojiště s cílem zabrat síť vzájemně pospojovaných základen. Úkolově orientovaný Assault se zase dočká inovativního rozvinutí v již zmíněném módu Conquest.

Conquest spojuje rozměrné boje využívající vozidla na obrovských mapách spolu s dílčími úkoly, jichž bude v dané zóně vždy několik. Současně se zabíráním základen probíhá v daném sektoru rovněž těžba tiridia. Kdo splní náročnější úkoly a vytěží víc rudy, dočká se mnoha bonusů, které budou mít signifikantní vliv na zvýhodnění týmu. Rychlejší respawn vozidel a vlastních hráčů nebo speciální zbraně jistě přijdou vhod. A co teprve bonusový oživovací bod v týlu nepřítele! Mapy mají být tak vyvážené, aby plnění úkolů představovalo stejnou výzvu jako klasický boj o základny. Půjde například o dobytí generátoru bráněného protivníkem, likvidaci mostu (čímž zabráníte přísunu nepřátelských vozidel) nebo o zničení nebezpečné statické zbraně – všechny možnosti, které známe ze starého módu Assault, a mnohé další.

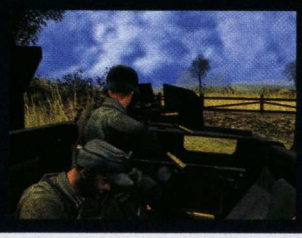
Autoři slibují až trojnásobnou velikost map pro Conquest oproti největším kouskům z minulých dílů. Aby hráč nebloumal po prázdném bojišti, bude zde kromě rychlých jednomístných vozidel také sofistikovaný systém teleportů, které nás vždy bleskově dopraví do centra dění. Na bojištích tak budou vznikat lokální válečné zóny, kam budou hráči přilétat a teleportovat se z širého okolí, zatímco mazaný velitel může odpoutat skupinku mužů (či žen, virtuální válka pohlaví nerozlišuje) a napadnout nechráněnou základnu na druhém konci mapy.

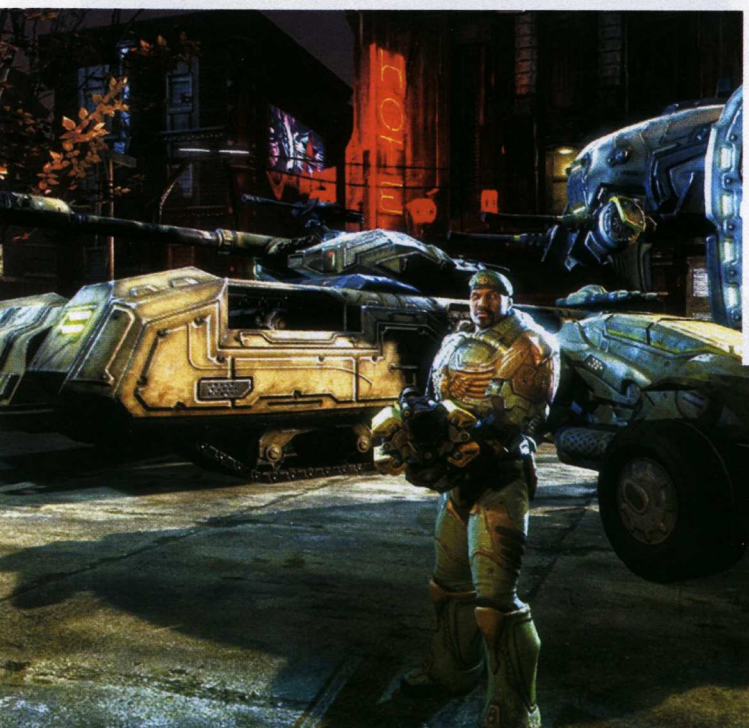
PLNOU NÁDRŽ, PROSÍM!

Při prezentaci na E3 v Los Angeles propagátoři zdůrazňovali větu: „Vozidel bude víc, budou větší a hlavně jich BUDE VÍC!" Nejednalo se o planou agitaci, dopravních

HRAJTE UNREAL A VYDĚLEJTE JMĚNÍ!

Epic Games se již od prvopočátku staví kladně k fanouškovským modifikacím svých her. V minulosti uspořádal obrovskou soutěž Make something Unreal, ve které se ve čtyřech kolech soutěžilo o ceny v hodnotě jednoho milionu dolarů. Zahrnuto bylo mnoho kategorií – nejlepší multiplayerová mapa, nejlépe vymodelovaná postava, vozidlo, film (tzv. machinima), nicméně nejzajímavější částí byla tvorba tzv. totálních konverzí, které měly s původní hrou společný pouze engine. Na první příčce se suverénně umístila modifikace Red Orchestra, která nás zavedla na východní frontu druhé světové války, přičemž nyní se chystá komerční pokračování distribuované online systémem Steam. Epic chystá podobné akce také pro UT 2007, a tak je reálné, že na jeho základě vzejdou nové hvězdy herně návrhářského nebe.





Taková menší domobrana

Šoková puška a její nové efekty

Kolosální výbuchy vyždímají engine až na dno

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Propadnete panice!

UNREAL 3 VS. DOOM 3 ENGINE – BITVA DOBOJOVÁNA?

Herní enginy z dílen Epic Games a Carmackova id Softu spolu válčily již v době vydání prvního Unrealu a Quake 3: Arena. Již tehdy o koňskou délku vítězil Unreal – v konečném výsledku byl použit ve více než dvaceti titulech, zatímco technologie Quake 3 „pouze" v jedenácti. V případě nových enginů se rozdíl ještě prohlubuje. Doom 3 prozatím využívají pouze sci-fi akce Quake 4, Prey a Quake: Enemy Territory, zatímco s enginem Unreal 3 je již dnes ohlášeno čtrnáct her (například online střílečka Huxley, MMORPG Lineage III, Turok 4 a další) a řada společností si technologii licencovala pro své budoucí projekty. Jde o Microsoft, BioWare, Atari, Namco, atd. Problém technologie Doom 3 tkví ve faktu, že ačkoliv byla revoluční, přišla pozdě. V době, kdy se Doom neustále odkládal, byly již známy specifikace Unrealu 3 a dokázaly ohromit výrobce her svou pokrokovostí a využitím nové generace hardwaru až na dno možností.

prostředků je nyní osmnáct a budou rozděleny mezi dvě fiktivní korporace, přičemž rozdíly nebudou jen ve značce na kapotě. Pod logem Axon Research se představí staré známé, povětšinou pozemní stroje jako tank Goliáš nebo menší Scorpion, nyní doplněný o možnost katapultování pilota a bleskové autodestrukce. Rasa bledých mimozemšťanů Necris nám naopak představí futuristický design rychlých vznášedel a bitevníků s několika střílnami a řadou pohyblivých věží. Zvláštní bonbónek bude nabídnut hráčům s nejšikovnějšími prsty – antigravitační skateboard, na kterém si dosud zalétal pouze Anarki v Quake 3: Arena.

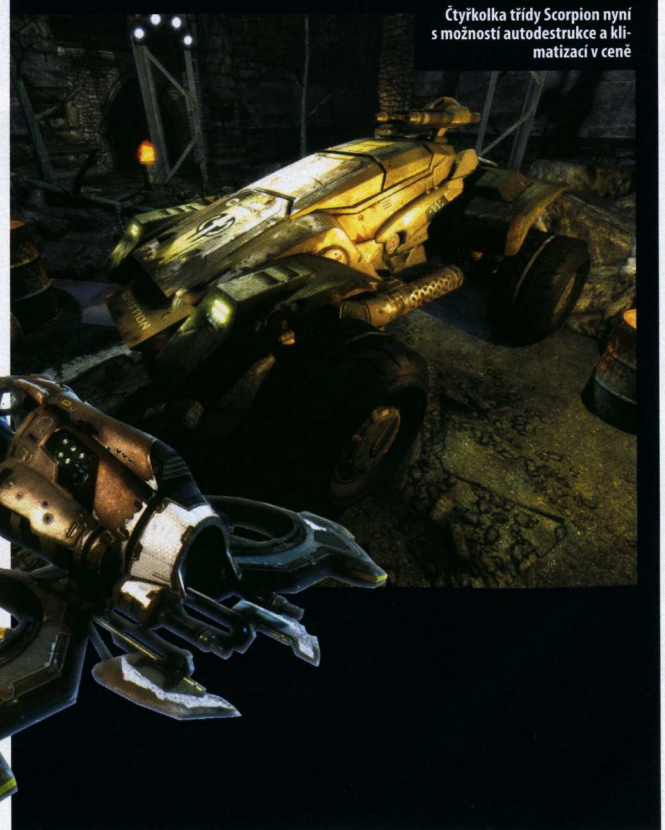
Unreal Tournament (především jeho první díl) dokázal na rozdíl od jiných multiplayerových akcí zaujmout i jednoho osamoceného hráče. Nejnovější verze s ním také bez kompromisů počítá a zachází ještě dále. Ačkoliv bude singleplayerová kampaň nazvaná Warfare opět tvořena jen sérií turnajových žebříčků, vytapetují tvůrci anonymnost sledu úrovní pestrým příběhovým pozadím. Se specializovanými hrami pro jednoho hráče sice kampaň srovnání nesnese, nicméně v kontextu se spojitostí liandrijského prostředí, kdy budeme postupovat od slumů po vznešené kanceláře, by se měl dostavit pocit, že skutečně hrajeme kompaktní hru a ne řadu nesourodých map.

STŘÍLÍ PO NÁS, PANE, DOPORUČUJI UMŘÍT!

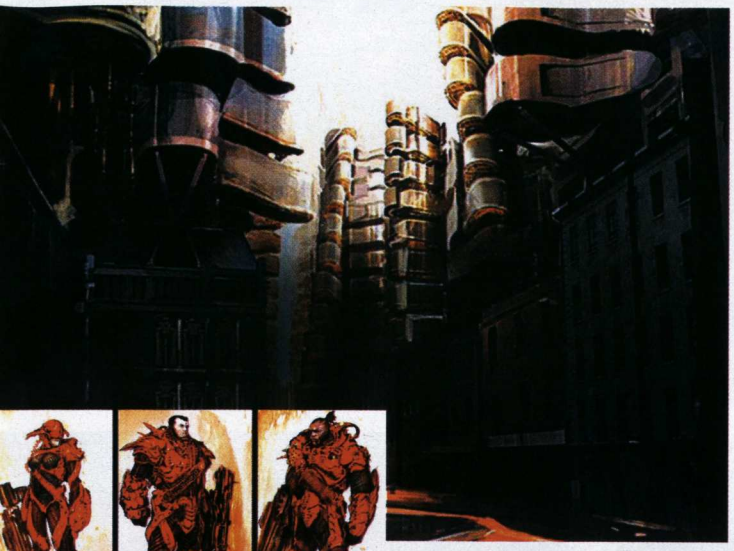
Singleplayer vždy stojí na základech, které jsou tak pevné, jak inteligentní jsou počítačoví protivníci. Chování botů bylo ve všech titulech Unreal na vysoké úrovni, ostatně Steve Polge (zodpovědný za umělou inteligenci) se k práci na hře dostal díky stvoření superinteligentního Reaper bota pro Quake. Rozum nyní doplní autentičnost, jež je primárním cílem autorů. Při hraní UT 2007 proti botům by měl hráč mít pocit, že stojí proti živým protivníkům. Již žádné anonymní „Slyším střelbu!". Umělí spoluhráči budou pružně vnímat své prostředí na aktuální mapě a podávat mnohem živější zprávy, odkud se střílí, kolik protivníků je na dohled a jakým směrem utíkají. Postupem času bude hráč dokonce podle hlasu rozeznávat, který z botů volá: „Základna za kopcem je pod palbou dvou flak kanónů!" Slovní komunikace bude fungovat i obráceně. Kromě mohutné podpory dorozumívání prostřednictvím mikrofonů si Epic zakládá na nové technologii rozpoznávání hlasu uměle inteligentními spoluhráči. Sbohem klávesovým zkratkám, nyní budeme na boty pořvávat!

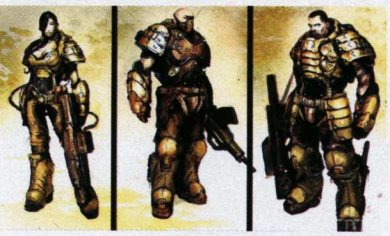
Unreal by těžko existoval bez oblíbeného flak kanónu, nepřekonatelné zbraně nablízko, šokové pušky, raketometu, rotačního kulometu Stinger nebo odstřelovačky. Vrací se dokonce i redeemer, jenž se svou ničivostí opět vyrovná rozzuřenému dobrmanovi obloženému jadernými náložemi. Zbraním včetně novinek má dominovat vyváženost, stejně jako realističtějšímu zpracování pohybu postav. Odrážení ode zdí a úskoky stranou (vyvolávané dvojím stiskem kláves) zůstanou, nebude však možné jejich prostřednictvím létat. Slovy autorů: speciální pohyby jsou zde proto, aby měl hráč možnost uskočit před raketou, ne aby poletoval mezi podlažími úrov-

Oblíbený Goliáš z minulého dílu



Čtyřkolka třídy Scorpion nyní s možností autodestrukce a klimatizací v ceně





ně. Díky tomu mají zápasy vyvolávat solidnější, válečnou atmosféru, kde proti sobě nebojují supermani, ale skuteční vojáci ovlivňovaní realistickou gravitací.

Autoři nicméně kromě optimalizace slibují i obrovské možnosti nastavení – starý stroj zatím do šrotu nevyhazujte!

Make Something Unreal (Udělejte něco nereálného) – tak zní slogan soutěže, ve které mohou amatérští tvůrci map a módů vyhrát jednu z cen v celkové hodnotě milion dolarů. Podobné soutěže a podporu herní komunity hodlá Epic udržovat i nadále. Ba co víc, UT 2007 bude přímo ve hře obsahovat statistiky nejlepších hráčů, vlastní bodování, systém pro správu stránek jednotlivých klanů a mnoho dalších uživatelsky příjemných doplňků. Zapálený hráč prakticky

> Sbohem klávesovým zkratkám, nyní budeme na boty pořvávat!

HARDWAROVÝ NÁSILNÍK?

Jakkoliv bude UT 2007 revoluční po stránce herního návrhu, technokraté na něj čekají pouze jako na prezentaci nové technologie Unreal 3, která poprvé přinese všechny novogenerační finesy na PC. Nic z papírových faktů, jakými je fyzikální rozhraní Novodex podporující hardwarové akcelerátory fyziky, bump offset mapping pro uvěřitelné nerovnosti nebo HDR osvětlení, nedokáží popsat nádherné obrázky plné neuvěřitelně členitých ulic a detailních postav. Teprve pohyb však dodá akci nový rozměr – tváře se rozehrají pod enginem FaceFX, tlumiče vozidel se budou stlačovat pod nerovnostmi terénu, vznášedla rozvíří kaluže, a škrtne-li poletucha o asfalt vozovky, vylétne sbor zářivých jisker. Dosud neoptimalizovaný engine se v současné době rozumně hýbe pouze na grafických kartách nejvyšší třídy a na vývojářské verzi Playstation 3 dosahuje kolem padesáti snímků za sekundu. nebude muset opouštět hru ani při honbě za novými mapami – autoři plánují do kódu zahrnout rovnou speciální program na stahování obsahu z internetu. Unreal Tournament 2007 skutečně nebude pouze evolučním stupněm série, ale zcela novou hrou, která má šanci znovu spojit tisíce akčně pozitivních hráčů celého světa.

Unreal Tournament 2007

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

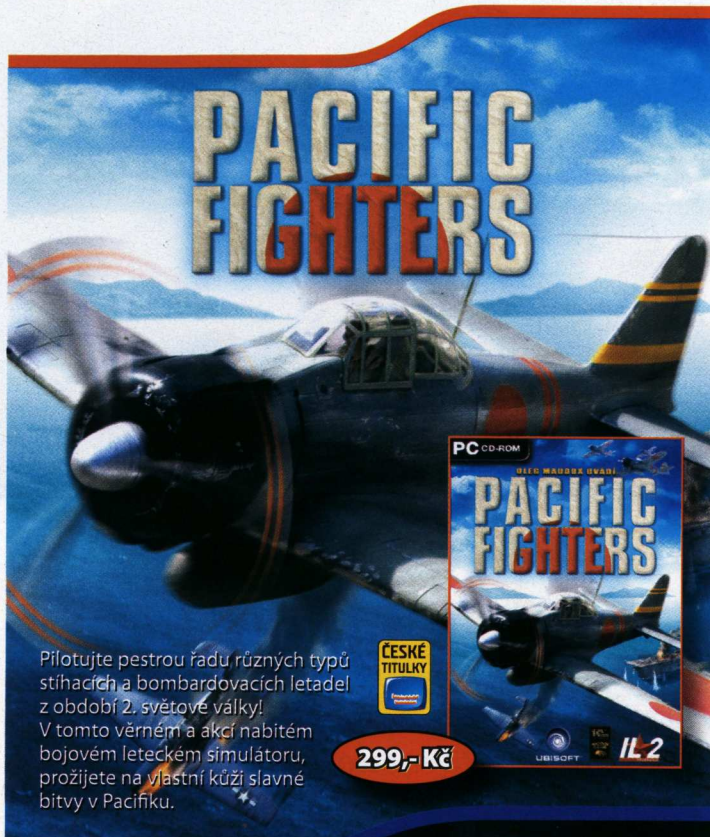
index očekávání

- Nová, na sebe navazující prostředí
- Next-gen engine poprvé na PC
- Nový mód Conquest
- Hlasová komunikace
- Podpora hráčské komunity
- Šílené hardwarové nároky

Navrací se ke kořenům a přitom posunuje technologii o míli kupředu. UT 2007 má post multiplayerového krále takřka zajištěn, jelikož jednoduše není patrný faktor, který by mohl selhat.

inzerce »

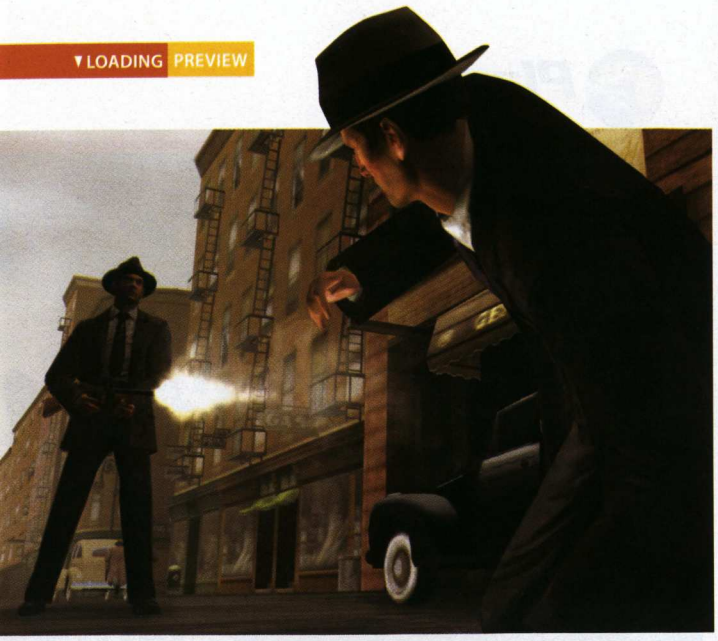
Playman zone



www.playman.cz

UBISOFT

© 2004 1C Company. All rights reserved. Developed by 1C:Maddox Games and Ilya Shevchenko. Pacific Fighters, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2004 Ubisoft Entertainment. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia Warrior Within are trademarks of Jordan Mechner used under license by Ubisoft Entertainment. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.



Odhoď to, nebo je po ní

Godfather

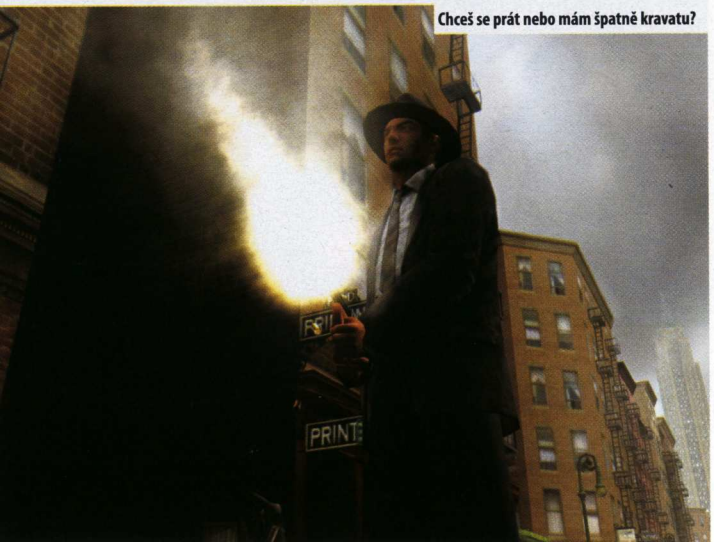
Gangsterská legenda se chystá zaútočit na naše monitory

Počátek dvacátých let minulého století přinesl mnohé. Pro Ameriku znamenal více jak desetileté období prohibice, během něhož bylo zakázáno vyrábět, prodávat a konzumovat tekutiny s vyšším jak jednoprocentním obsahem alkoholu. Na „povedeném" zákonu se dokázala přiživit celá řada podnikavých jedinců, kteří byli přímo napojeni na podsvětí. Jedním z nich byl i původem sicilský přistěhovalec Vito Corleone. Během několika let se stal jednou z vůdčích osobností newyorského podsvětí. Svůj podíl na tom měla také jeho rodina, což v tomto případě obnášelo nejenom pokrevně spřízněné příbuzné či potomky, ale i nejbližší přátele a spolupracovníky, kteří by pro svého kmotra položili život. Alespoň tak nám vylíčil osudy svých hrdinů spisovatel Mario Puzo v románové trilogii Kmotr. Její příběh pak k úplné dokonalosti dovedl režisér Francis Ford Coppola ve stejnojmenné filmové adaptaci s nedostižným Marlonem Brandem v hlavní roli. Nyní se na jejich odkaz snaží navázat gigant Electronic Arts, čehož výsledkem bude multiplatformní videohra z nechvalně proslulého gangsterského prostředí.

DVD **Video najdete na** DVD/CD3 01/06

Platforma PC, PS2, Xbox, Xbox 360, PSP

Žánr Akce
Výrobce Electronic Arts
Vydavatel EA Czech
Homepage www.godfathergame.com
Datum vydání 24. března (verze pro PSP a Xbox 360 v létě)



Chceš se prát nebo mám špatně kravatu?

Díky mé dietě zhubneš

> Godfather nabídne vše, co nám chybělo v Mafii

Michal Ader, vedoucí sekce CD/DVD
Šílenec s nedostatkem času

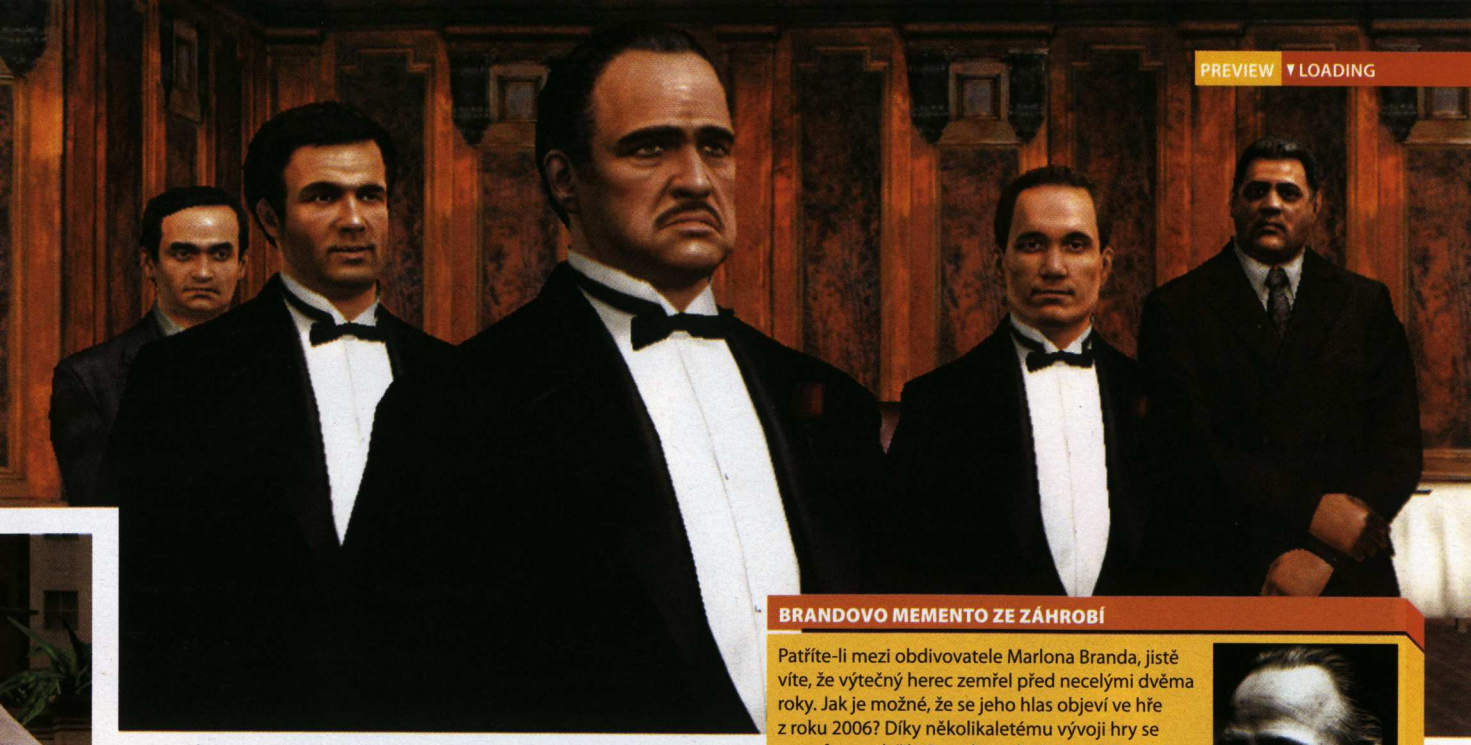
ČEST, OMERTA A HLAVNĚ BEZPEČÍ RODINY

Dějová linka akční hry Godfather by měla plnými doušky čerpat právě z Puzovy románové trilogie. V žádném případě však nepůjde o bezduché převedení knihy na monitory! Příběh bude mít se svou předlohou společná jen klíčová místa, jinak si bude žít svým vlastním životem. Právě tomu odpovídá i celkové pojetí hry, kdy se z takřka bezvýznamného zlodějského floutka vypracujete až na nejvyšší místa v hierarchii mafie. Nevyhnete se páchání nejrůznějších ilegálních činností, pořádným přestřelkám nebo spřádání intrik. Vše bude zasazeno do reálií Puzova románu, tudíž narazíte na důvěrně známé charaktery, jako je zmíněný Vito Corleone, jeho consiglieri Thomas Hagen, trojice Corleonových synů a mnozí další.

Bylo by profesionální sebevraždou hovořit o hře s gangsterským tématem a přitom nezmínit domácí Mafii. Někdo může namítnout, že jsou si obě hry až podezřele podobné, nicméně o kopírování nemůže být řeč. Navzdory zmíněné podobnosti tu je stále více než dost odlišností, které dávají tušit, že Godfather by mohl nabídnout vše, co nám v Mafii chybělo.

RODINA, ZÁKLAD OBCHODU

Herní události se začínají odvíjet okolo roku 1945, kdy se stárnoucí Vito Corleone pomalu odebírá do mafiánského důchodu a rozhoduje se, který z jeho synů zaujme volné místo hlavy rodiny. Konstelace událostí ale není příliš příznivá a na kdysi neotřesitelnou pozici Corleonovy famílie se derou další, s nimiž je třeba se vypořádat. Poněvadž Godfather nebude čistě a jen akční záležitostí z pohledu třetí osoby, můžeme se těšit na exkurze do jiných žánrů. Hned na úvod vám dá hra ochutnat něco málo RPG, jelikož si bude třeba stvořit postavu. To obnáší nadefinování fyzických a psychických vlastností, stejně jako několika základních dovedností (střelba, boj na blízko, zacházení s nožem aj.). Postupem času se budete v těchto okruzích zlepšovat. Čím více budete například



zabředat do pouličních bitek, tím úspěšnější v nich budete.

Zatímco v případě Mafie byla jedním z nejkritizovanějších aspektů hry přílišná lineárnost, u Kmotra se jí bát nemusíme. Autoři slibují obrovský, samostatně žijící svět, v němž se můžete pohybovat zcela podle svého rozmyslu. Aby byl nabídnutý prožitek co možná nejintenzivnější, mafiánský New York bude žít naplno a všude se budou pohybovat lidé. Velmi důležitou roli hraje respekt, který se táhne jako červená nit od začátku až do samotného konce. Veškerá rozhodnutí a činy, které v průběhu hraní učiníte, budou mít trvalé následky na dění okolo vás. Příklad z praxe? Když zabijete majitele krámku se zeleninou před mnoha svědky, všichni tito lidé z vás budou mít v budoucnu strach.

New York tak, jak nám jej hodlají představit vývojáři z Electronic Arts, by měl být neskutečně atraktivní. Město bude vymodelováno na základě dobových podkladů, tudíž se budeme moci podívat do všech známých čtvrtí, jako je China Town, Little Italy nebo Down Town. Většina domů by měla být veřejně přístupná, abyste si mohli na vlastní oči důkladně omrknout osazenstvo nevěstince nebo prohlédnout kuchyň v hotelu, kde jste odpoledne obědvali.

ZBRAŇ, ZÁKLAD RODINY

Arzenál bude rovněž dobový, na úplném začátku však budete beze zbraně a vaší jedinou výhodou proti soupeřům budou silné paže a dobrý postřeh. Abyste si ale nezničili klouby dříve, než je zdrávo, jistě nepohrdnete kovovým boxerem, nožem nebo škrtící strunou. Až posléze se dopracujete k účinnějším kouskům, což zahrnuje pumpovací brokovnici nebo oblíbený a výkonný Thompson 1928. Ke svým protivníkům se nebudete muset belhat po svých, k dispozici bude celá řádka nejrůznějších aut značek Buick, Ford nebo Chevrolet. Aby také ne, když bychom měli v autech a jiných dopravních prostředcích strávit více jak pětinu hrací doby.

Na přípravě hry se přímo podílelo množství lidí, jež měli co do činění s původní Coppolovou filmovou trilogií. To se odrazí na konečné podobě jednotlivých animovaných sekvencí, jež by se měly stát nedílnou součástí precizní herní výpravy. Za podáním příběhu by neměla zaostávat ani grafika. Už jen letmým pohledem na oblohu byste měli díky autentickému střídání dne a noci poznat, jaká část dne právě je. Prostředí bude maximálně interaktivní, tudíž budete moci ničit popelnice, lavičky nebo třeba poštovní schránky. Fanoušky originálu dozajista nadchne také zpráva, že se ve hře setkáme s hlasy Marlona Branda, Roberta Duvalla a Jamese Caana. Ptáte se, kdy k zběsilé mafiánské párty dojde? Již brzy, vydání hry je stanoveno na 24. března.

Godfather

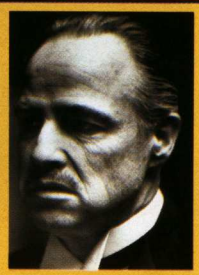
1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

index očekávání

- Perfektní příběh
- Hutná atmosféra
- Napínavé souboje
- Ovládání
- Délka hry
- Umělá inteligence

Volnost jako v Grand Theft Auto a intenzivní příběh jako v Mafii. Vedle toho perfektní grafika, excelentní dabing v podání známých herců a dlouhé hodiny zábavy. Může Godfather dopadnout jinak než výborně?

BRANDOVO MEMENTO ZE ZÁHROBÍ

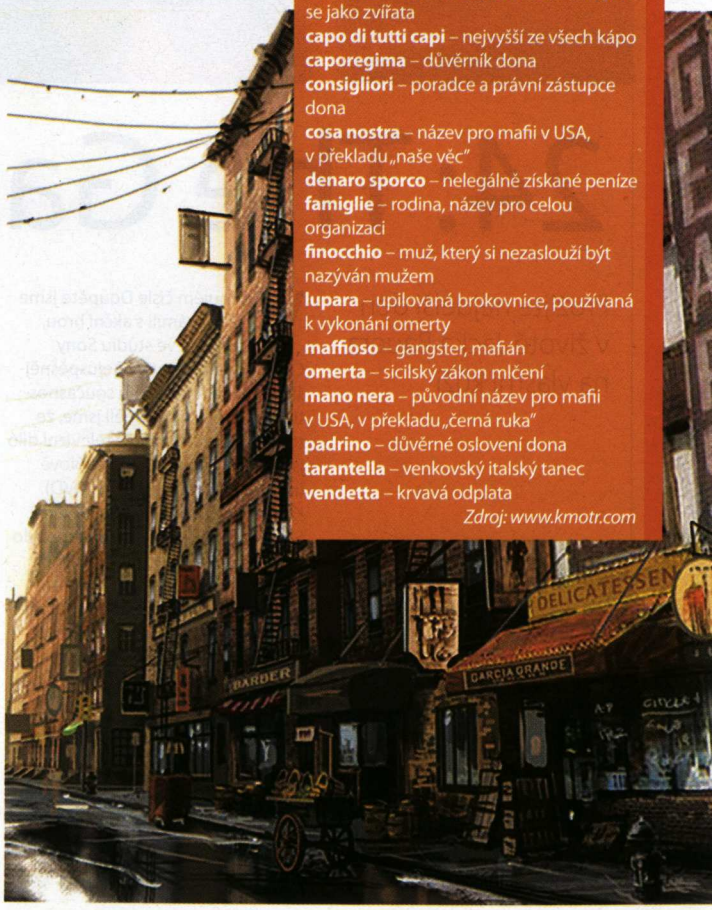


Patříte-li mezi obdivovatele Marlona Branda, jistě víte, že výtečný herec zemřel před necelými dvěma roky. Jak je možné, že se jeho hlas objeví ve hře z roku 2006? Díky několikaletému vývoji hry se autorům podařilo Branda umluvit k nadabování dona Corleoneho ještě před jeho smrtí. Kvůli hercovu napojení na dýchací přístroje se ale objevily problémy s kvalitou nahrávky a některé pasáže bude muset předabovat imitátor, který by měl být od Brandova hlasu nerozeznatelný. Uvidíme, jak celá věc ve výsledku dopadne.

KMOTROVA LEKCE ITALŠTINY

animales – násilní, bezcitní lidé, chovající se jako zvířata
capo di tutti capi – nejvyšší ze všech kápo
caporegima – důvěrník dona
consigliori – poradce a právní zástupce dona
cosa nostra – název pro mafii v USA, v překladu „naše věc"
denaro sporco – nelegálně získané peníze
famiglie – rodina, název pro celou organizaci
finocchio – muž, který si nezaslouží být nazýván mužem
lupara – upilovaná brokovnice, používaná k vykonání omerty
maffioso – gangster, mafián
omerta – sicilský zákon mlčení
mano nera – původní název pro mafii v USA, v překladu „černá ruka"
padrino – důvěrné oslovení dona
tarantella – venkovský italský tanec
vendetta – krvavá odplata

Zdroj: www.kmotr.com



24: The Game

Prožijte nejdelší den v životě Jacka Bauera na vlastní kůži

DVD **Wallpaper najdete na** CD3/DVD 02/06

Platforma PS2

Žánr Akční adventura
Výrobce Sony Cambridge
Vydavatel Sony
Distributor v ČR Sony Czech
Homepage www.playstation.com
Datum vydání Únor 2006

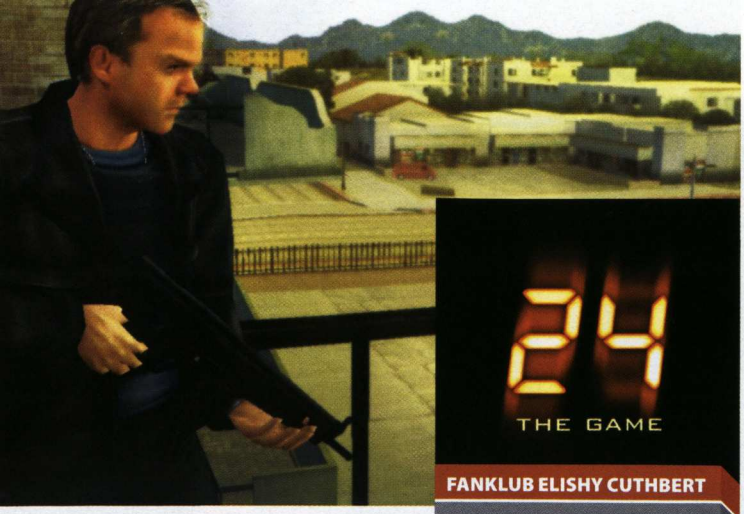
V minulém čísle Doupěte jsme vás seznámili s akční hrou, vznikající ve studiu Sony Cambridge na motivy nejúspěšnějšího televizního seriálu současnosti – 24 hodin. Připomněli jsme, že tohle výjimečně zdařilé televizní dílo jste mohli sledovat také na Nově (nebo v lepším případě na DVD). Komentovali jsme velkou důvěru Sony v silnou licenci, díky které bylo do projektu investováno mnoho prostředků včetně prakticky kompletního filmového štábu předlohy (jinými slovy, vše od scénáře až po hudbu nebo herecké výkony mají na starost stejní lidé jako v případě televizního seriálu). Důvěra v úspěch hry se projevila také odhodláním Sony vydat hru kromě jiného v české lokalizaci (přeložená menu a titulky). Také jsme vám prozradili, že jsme měli to potěšení vyzkoušet si hratelnou novinářskou preview verzi. A nyní nastal čas podělit se o podrobné dojmy z hraní.

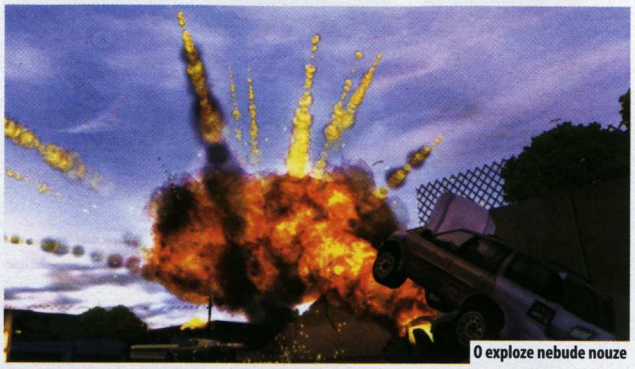
V MATEŘSKÉM JAZYCE

Po úvodních titulcích, prakticky shodných s těmi v televizním seriálu, se dostanete do základního herního menu, kde všechny fanoušky zaujme bonusová sekce. Zde si můžete pustit podařenou upoutávku na čtvrtou sezónu, ale především se zde budou díky vašemu postupu hrou postupně odemykat bonusy typu rozhovor s tvůrci, artworky a další. Celé hlavní menu je – stejně jako zbytek veškerých textů ve hře – přeloženo do češtiny. Při výběru jazyka na začátku hry máte nicméně možnost pustit si také anglický originál nebo několik dalších, především evropských jazyků. V angličtině zůstává pouze mluvené slovo (které ovšem doprovází titulky ve vámi zvoleném jazyce).

Vstup do hry doprovází další efekty známé z předlohy (jednotlivé části příběhu jsou odděleny oznámením, během jaké hodiny se odehrávají, atd.). Začínáte přímo v kůži Jacka Bauera, který vede speciální protiteroristickou jednotku při zásahu v docích Los Angeles. Na velké nákladní lodi se údajně nachází nebezpečná chemická zbraň, určená pro jistou skupinu teroristů. Zde vidíte jeden z odkazů na závěr druhé sezóny seriálu, na nějž hra přímo navazuje – vysvětluje přitom všechny události předcházející třetí sezóně… a že je co vysvětlovat: návrat prezidenta Palmera, příchod Jackovy dcery Kim k protiteroristic-

> Časový limit zvýší hladinu adrenalinu ve vaší krvi, ale dá se zvládnout





O exploze nebude nouze

Bojovat se bude v městském prostředí

ké jednotce, původ agenta Chase či agentky Chloe a řadu dalších neznámých, jež budete mít ve hře šanci odhalit.

Zásah v docích se poněkud zvrtne, teroristé si vás všimnou a vy musíte rychle vtrhnout na palubu lodi, abyste jim zabránili zamořit pobřeží chemickou zbraní. Následuje akční pasáž sledovaná kamerou umístěnou za zády vaší postavy (zajímavé je, že se kamera snaží během vašeho pohybu dynamicky hýbat, jako kdyby ji držel v rukou kameraman běžící za vámi – je to efekt známý z předlohy, ovšem ve hře mne chvíli mátl). Kameru můžete také ručně ovládat a otáčet jí kolem osy, pokud o to stojíte. Hra zde připomíná například sérii Max Payne, jenom je poněkud realističtější a žádný bullet time (zpomalování času) se nekoná.

Míření je do určité míry automatické (při namáčknutí tlačítka Jack sám namíří na nejbližšího protivníka, máte ale možnost následně dorovnat zaměřovač ručně a vybrat si, kam přesně chcete nepřítele zasáhnout). Díky tomu je možné udržet si orientaci i v divokých přestřelkách, do nichž se následně dostanete: proti vám a čtyřem dalším členům speciální jednotky nastoupí zhruba pětičlenné skupinky teroristů, strategicky rozmístěné na různých místech v podpalubí. Ačkoliv koncept zaměřování je sám o sobě dobrý a šitý konzolím s jejich ovladači na míru, citlivost analogových páček není využita ideálním způsobem. Autoři ovšem mají šanci vše do finální verze hry (vychází koncem února) dopilovat.

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Nikdy necestuje bez nějaké kapesní konzole

STŘÍLENÍ I MYŠLENÍ

Jak už to tak v životě Jacka Bauera chodí, zásah nevyjde podle předpokladů a chemická zbraň je již namontována na rozbušku, jejíž odpočítávání se blíží konci. Následuje první z nespočtu miniher, integrovaných do hry. V časovém limitu musíte pospojovat správné kontakty na rozbušce, abyste je zkratovali a bomba nevybuchla. V zásadě to připomíná puzzle, v němž hledáte cestu od jednoho kontaktu ke druhému. Pokud se vydáte špatným směrem, bomba vybuchne. Ovládání je poměrně intuitivní: pomocí čtyř hlavních tlačítek (křížek až trojúhleník) pro jednotlivé směry na každém rozcestí kontaktů bomby. Je to přehledná, rychlá a zábavná vložka, která vám navíc dodá pocit, že agenti speciální jednotky musí umět mnohem více, než jen běhat a střílet. Časový limit je – stejně jako ve zbytku hratelného preview – nastavený rozumně, takže sice zvýší hladinu adrenalinu ve vaší krvi, nicméně nejde o nezvládnutelnou překážku.

Ve filmových pasážích se mezitím začíná odehrávat paralelní příběh agenta Chase (budoucí snoubenec Jackovy dcery, který se ve třetí sezóně seriálu vynořil tak trochu odnikud). Ukáže se, že Chase byl několik posledních let pověřen infiltrováním jisté teroristické organizace, což se mu také podařilo. Nyní se ale teroristé chystají udeřit ve velkém a Chase musí zasáhnout. Přebíráte nad ním kontrolu v okamžiku, kdy se dostane do vojenské základny sloužící teroristům za úkryt. Zde musíte zvládnout své „zaměstnavatele" postřílet, přičemž vás čeká zajímavý boj s vaším dosavadním šéfem. Fanoušci jistě ocení možnost zahrát si za další oblíbené postavy seriálu (na skladě je také Tony Almeida a další).

Jack mezitím sleduje další stopu k domu jednoho z civilistů, zapleteného do operace v docích. Podezřelý se pokouší uniknout automobilem právě v okamžiku, kdy Jack dorazí k jeho domu. Je tedy na vás, abyste v černé dodávce protiteroristické jednotky dohonili a zastavili prchajícího zločince. Automobilová honička napříč realistickými ulicemi Los Angeles uprostřed relativně hustého provozu se podařila. Město je rozlehlé a dává vám možnost nadjíždět protivníkovi skrz trávníky, zadní uličky atd.

Navigaci navíc usnadňuje GPS mapka. Váš kapesní PDA počítač je možné vyvolat kdykoliv během hry a kromě mapy lokace z něj načerpat také informace o cíli vaší mise atd. Jakmile se vám podaří podezřelého dopadnout, je třeba jej rychle vyslechnout. V časovém limitu volíte správné druhy otázek a přístupu (od konejšivého po extrémně agresivní), abyste z obviněného dostali odpovědi. Zábavná pasáž hry, která ale může poměrně snadno skončit katastrofou. Obviněný vám prozradí, že se odstřelovač chystá zabít důležitého vládního činitele. Následuje další minihra: vyhledávání odstřelovače pomocí satelitu a tepelného radaru, načež zalehnete s odstřelovačkou na střeše mrakodrapu… Nejlepším rysem a předností herních 24 hodin je především jejich pestrost. Zabraňuje pocitu stereotypu a společně se strhujícím, perfektně podaným příběhem vám připraví jedinečný herní zážitek.

FANKLUB ELISHY CUTHBERT

Není možné být chlap, fanoušek seriálu 24 hodin… a zároveň nebýt fanouškem hlavní ženské hvězdy tohoto fenoménu. Jackovu dceru Kim hraje třiadvacetiletá modrooká Kanaďanka Elisha Cuthbert. Vedle seriálu 24 hodin jste ji mohli vidět například v podařených filmech „Láska nebeská" či „Dům z vosku". Jen kdyby v seriálu pokaždé nehrála roli dámy v nesnázích – obzvlášť v druhé sezóně toho bylo nad míru.

24: The Game

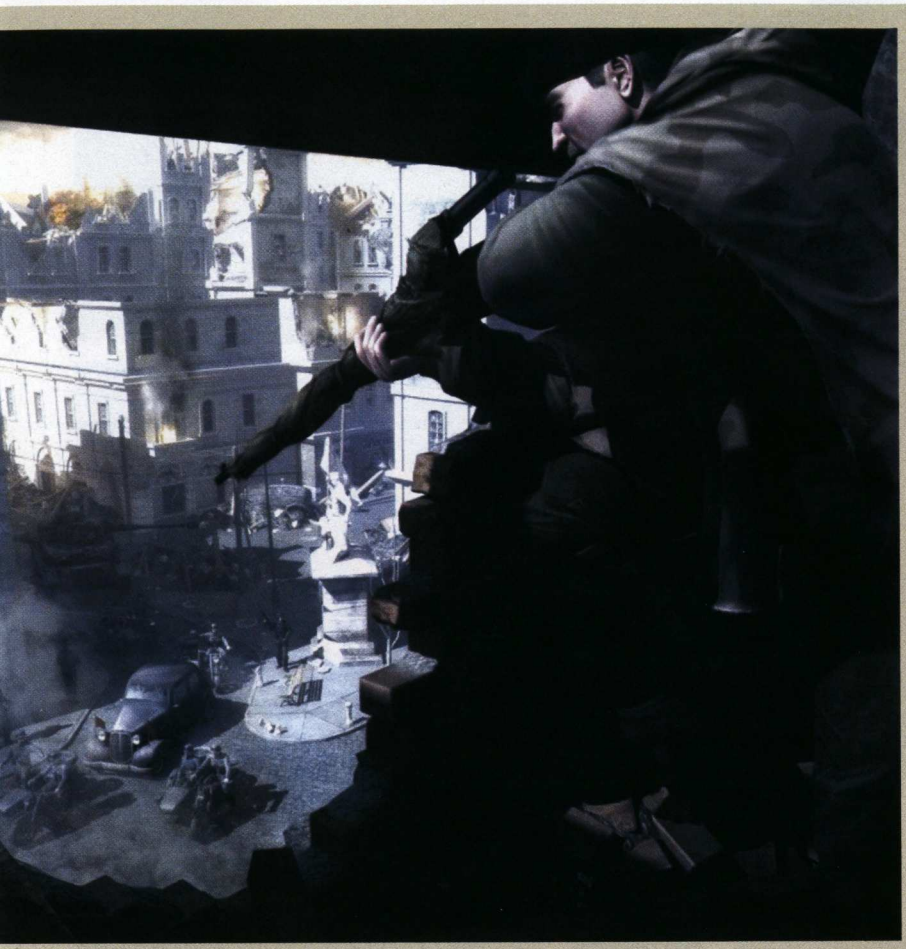
1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10

index očekávání

- Strhující příběh
- Nezvykle pestrá hratelnost
- Hvězdy seriálu

- Práce kamery
- Citlivost ovládání
- Sporná znovuhratelnost

Naprostá povinnost pro všechny fanoušky předlohy, výborný tip pro všechny příznivce moderního žánru akčních techno-thrillerů. Tento hollywoodský zážitek se k nám navíc dostává v české lokalizaci.



Commandos Strike Force

I přišel ziskuchtivý manažer do kanceláří Pyro Studios a pravil: nechť příští díl Commandos skví se v záři reflektorů jako pravověrná akční střílečka. A tak se i stalo

Nemusíme si nic nalhávat. Zničit staré dobré Commandos a jako nechtěné dítě je odložit do žánru, který je přecpán nadbytkem her, nemohl být nápad španělských Pyro Studios. Jejich prvorozená FPS zatím vykazuje všechny dětské nemoci, kterých jsem byl svědkem už při předváděčkách v průběhu loňského roku. Ne snad že by se tvůrci nezmohli na zajímavé nápady. Jen s jejich funkčností a přínosem už to (místy) není příliš slavné.

Preview verze, která se nám dostala do rukou, představuje první FPS v historii série Commandos v pěti oddělených misích. Místo, čas i důvod boje je jasný. Nic se nezměnilo na zasazení hry do druhé světové války, kterou už herní tvůrci ždímou jako Angličané čajový pytlík, lokace nás zavádí do mnoha koutů Evropy (z nichž každý jste alespoň jednou navštívili, ať už jde o Norsko, Finsko či Rusko). A důvod, proč bojovat? Ten je nám všem z hodin dějepisu jasný.

BRATRSTVO NEOHROŽENÝCH

Na první pohled Strike Force nešokuje. Spíše než to udiví. Vizuální ztvárnění hry se nese ve stylu, který v zasněžených lokacích nápadně připomíná české Hidden and Dangerous, aby dalo v dalších misích vzpomenout svého soka ve zbrani, Call of Duty. Grafickým kvalitám druhé jmenované hry (konkrétně nedávno vydanému pokračování) se ale Strike Force nemůže rovnat. Ani plné detaily a maximální rozlišení, ani 16× antialiasing nezachrání hru od grafického průměru, ve kterém se několik týdnů od vydání utápí. Na první pohled není jasné, na čem hodlají schopní marketingoví specialisté vydavatele stavět. Na grafice? Nikoliv. Na originalitě? Ta byla předností pravověrných Commandos. Na

> V jednom okamžiku budete rozsévat kulky kolem sebe a hned poté se pustíte do pomalého a ostražitého plížení

Platforma PC, Xbox, PS2

Žánr FPS
Výrobce Pyro Studios
Vydavatel Eidos
Homepage www.commandosstrikeforce.com
Datum vydání 15. března 2006

Kamil Gric, šéfredaktor
Vrátil se v čase, aby konečně vybojoval Caesara III

inovacích? Možná. Na slavném jménu? Trefa do černého.

Věrný heslu, že grafika je jen malé pozlátko na hlavním chodu (hratelnosti), ale nemohu Strike Force odsoudit pouze kvůli rozpačitému prvnímu dojmu. Za neatraktivním základem hry se skrývá zajímavá myšlenka dát hráči do rukou tým vojáků, který může ovládat. Ne však pomocí příkazů, jak jsme si zvykli v konkurenčních Brothers in Arms, ale přepínáním mezi jednotlivými zelenými mozky a využíváním jejich specializace a odlišností. Strike Force se často mění ze zběsilé střílečky v šachovou partii, kdy musíte vhodně volit vašeho muže ve zbrani, a přitom nezanechat ostatní vojáky všanc nepříteli (kontrolu nad nimi nepřebírá umělá inteligence, ale zůstávají poslušně stát, než se k nim opět vrátíte – dokáží ovšem opětovat palbu).

Přednost hry je ale zároveň její slabinou. Zpomalení hry a nutnost taktizovat vede ke zmatečnosti, kdy se (zejména na vyšší obtížnosti) stává herní děj nepřehledným. Spíše než trojici vojáků naráz vám ale hra umožní ovládat jediného člena týmu, aby se k němu v průběhu mise připojili další kolegové, jež se tak automaticky dostávají pod vaši kontrolu. Systém má své mušky a chybky, ani preview verze se neobešla bez jasně nezvládnuté mise. Přesto mají tvůrci ještě čas, aby na vybalancování hry zapracovali.

JEDEN MÍSTO VŠECH

Mít a zároveň využívat dvou i více vojáků si žádá důvod. Tím je jejich specializace. Ve vašem týmu se setká zelený baret, určený k rychlé infiltraci, s tichým a úlisným špiónem, stejně jako univerzálním odstřelovačem. Pyro Studios se ve hře pokoušejí vtipně kombinovat prvky stealth akcí i klasických střílečka. V jednom okamžiku budete rozsévat kulky kolem sebe a v následujících momentech se pustíte do pomalého a ostražitého plížení, využívání úkrytů, tiché likvidace nepřátel např. pomocí plynových granátů (musíte mít nasazenou masku, jinak budete plynem zasaženi).

Silná variabilita misí bude hlavní předností Strike Force a dovolil bych si už s předstihem tvrdit, že španělský toreador předčí v nápaditosti i ošlehané konkurenty. Vždy ale záleží na vašem přístupu. Pětici misí se dá proklouznout s ladností leoparda, pokud jako hlavní heslo zvolíte zabíjení a krvavá jatka. Zapojíte-li však mozek, nabízí Strike Force nápadité a efektní způsoby, jak postupovat hrou, jež dávají vzpomenout na kouzlo předchozích her. Můžete odhodit minci a odlákat pozornost nepřátelských hlídek, využívat převleků (ty dokáží odhalit pouze nadřízení důstojníci, nikoliv řadoví vojáci). Přesto je celkový záběr hry menší, než jaký nabízeli původní strategičtí Commandos.

Pokud bych se pídil po detailech, budu potěšen i zklamán. Hloupostí, která nemůže být přehlédnuta (a přesto byla), je pohled klíčovou dírkou. Pokud se pokusíte po místnosti rozhlédnout do stran, pohybuje se kromě vašeho oka také kovová klíčová dírka. Jak k tomu může dojít, když je jinak pevnou součástí dveří? Záhada hlavolamu. Nedotaženě působí i odstraňování těl mrtvých nepřátel, která nemůžete odtáhnout, ale sama mizí po uplynutí 30 sekund. Na druhou stranu potěší řada dobře navržených detailů. Výseč pohledu z původních Commandos nahrazuje radar, jenž formou šipek zobrazuje nepřátelské hlídky. Šipky navíc mění barvu. Zatímco zelená značí bezpečí před nepřáteli, po zčervenání byla vaše pozice odhalena a nezbývá než zadaný úkol vyřešit použitím hrubé síly.

14 herních misí slibuje podle odhadů tvůrců zábavu na slušných 10 hodin. Vše se ale odvíjí od způsobu hraní a je otázkou, kolik hráčů (mimo fanoušky původní série) vezme zavděk variabilitou hry. Před plnou verzí hry navíc stojí řada otázek a problémů, které musí být odstraněny: topornější AI nepřátel, vybalancování členů týmů (odstřelovač je jeho jasně nejuniverzálnější částí) a komplikovanějších pasáží, kdy je ovládání více vojáků spíše na škodu. Definitivní odpověď nám dá teprve měsíc březen. Jisté je, že stejně jako preview verze i kompletní hra se u nás dočká počeštění.

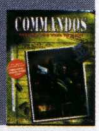
Červen 1998

Commandos: Behind Enemy Lines
Mánii a celosvětovou proslulost série odstartoval první díl, který nabídnul 24 misí a vůbec první strategický a taktický pohled na druhou světovou válku.

Průměrná hodnocení: **8,1**

Březen 1999

Commandos: Beyond the Call of Duty
Po úspěchu prvního dílu na sebe nenechal datadisk čekat – obsahoval osmičku nových misí, dva charaktery, stejně jako rozšířil nabídku zbraní, pojízdných prostředků a stupňů obtížnosti.



Průměrná hodnocení: **7,9**

Září 2001

Commandos 2: Men of Courage
Plnohodnotné pokračování se dočkalo s ročním zpožděním vydání také na konzolích, konkrétně platformách PS2 a Xbox. Dvojka potěšila celkem devítkou hratelných postav a variabilitou misí.

Průměrná hodnocení: **8,5**

Říjen 2003

Commandos 3: Destination Berlin
Poslední (a podle názorů kritiků i hráčů také nejslabší) díl série nabídl zpřístupnění interiérů, multiplayer a nový grafický kabátek. Nepotěšil obtížností a nedostatečnou délkou.

Průměrná hodnocení: **7,3**

Březen 2006

Commandos Strike Force
Série opouští staré zvyklosti, strategická hra se mění v akční střílečku. První pohled do jejího zákulisí nabízí naše preview, více budete moci sami posoudit v březnu.

Průměrná hodnocení: **?**

Commandos Strike Force

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10
index očekávání

- Variabilita misí a postupů
- Prvky stealth akcí i střílečka
- Ovládání týmu vojáků
- Vizuální zpracování
- Horší umělá inteligence
- Komplikované pasáže

Commandos opustili svou životní dráhu a cestu na výsluní first-person střílečka jim prozatím komplikuje řada detailů. Stále ale mají potenciál, který může být zúročen.

Úzké uličky jsou pro závodění jako stvořené

Full Auto

Pohádka o tom, jak vůz o kapotu přišel. A taky o nárazník, čelní sklo, spoiler…

Potisk na DVD s nápisem Project Gotham Racing 3 ještě ani nestihl zaschnout a už se pomalu začíná odlepovat pod nátlakem konkurence. Strach je o to větší, že Kanaďané ze studia Pseudo Interactive nepřicházejí s tuctovým titulem. Řekli si, že v pouhém ježdění budoucnost není. Kromě jezdeckých schopností tak bude při hraní jejich novinky Full Auto potřeba dobrá muška.

NIČÍME OSTOŠEST

Hra je nesprávně nazývána klonem titulu Burnout. Nabídne sice obdobně rychlou a zběsilou jízdu, na první pohled se však liší v jedné zásadní věci: všechno kolem vás je zničitelné. Jako když jedete autem ve skutečnosti. Narazíte do značky a ta spadne. Sejmete popelnici, ta zařinčí a odpadky se rozsypou po okolí. Otřete se o soupeře a zanecháte na jeho autě viditelnou stopu. Tvůrci zacházejí i do těch nejmenších detailů, a když říkají „všechno", myslí tím vše, co na trati najdete.

Full Auto přesto neupouští od arkádového pojetí. Z realistických simulátorů si bere destrukční model, z arkád pro změnu styl jízdy. Auta mají neuvěřitelnou výdrž a výjimkou nejsou ani situace, kdy se znovu rozjedou po přímém nárazu do betonové stěny. Přítomnost zbraní arkádovost stupňuje. Můžete si být jisti, že kulky se ke slovu budou dostávat často. Soupeři pro ně nechodí daleko a v horším případě vyšlou rovnou naváděné rakety.

Menší auto je rychlejší, ale unese méně zbraní

RYCHLOST NADEVŠE

Vidět Full Auto v akci je stejné jako přihlížet autonehodě. Všechno se semele tak rychle, že jako divák nepochopíte, k čemu a jak došlo. Teprve když usednete za volant, prostoupí vámi pocit satisfakce. Vozidla se prohánějí závratnou rychlostí, do toho jste nuceni využívat zbraně a vystihnout s nimi chvíli vhodnou k útoku. O nudě nemůže být řeč. Předem ji zahání pestrá nabídka módů – zničením nepřátel v kampani o osmdesáti misích hra ani zdaleka nekončí.

> Sejmete popelnici, ta zařinčí a odpadky se rozsypou po okolí

Připraveny jsou beznásilné klasiky jako Time Trial nebo Lap Knockout a point-to-point závod. Pacifisté by se ovšem připravili o to hlavní. Sudden death (náhlá smrt), Dominator (nejlepší zbraně vs. nejlepší auta), Impossibles (každý ze závodníků má omezené schopnosti), Beefed-up (vyspělejší a nebezpečnější nepřátelé) a pomyslnou třešinkou na dortu bude Challenge, který skloubí všechny módy v jeden.

Full Auto vyjde exkluzivně pro Xbox 360 (i když se časem počítá s konverzí pro PS3). To znamená, že se můžeme těšit na grafiku hodnou slova next-gen. Prostředí přeteká detaily, výbuchy vypadají maximálně efektně a nezaostávají za nimi ani modely vozů. Většinou platí, že tam, kde jsou zbraně a rychlá auta, najdeme také krásné dívky. Zde však dojde „pouze" na požitek z rychlé jízdy a možnost rozstřílet protivníky na cucky. Ale nestěžujeme si!

VLÁDNĚTE ČASU

První dojmy šťastlivců, kteří již měli s Full Auto čest na vlastní oči, se shodují v jednom: autorům se povedlo navodit unikátní atmosféru. Jakmile usednete za volant, rozjede se kolem vás kolotoč obřích rozměrů, ze kterého není cesty zpět. Auta vybuchují, cesty se nebezpečně klikatí a ke smrti jste blíž s každou zatáčkou. Na rozdíl od jiných her, kde by každá chyba znamenala restart, však zde budete moci vrátit čas a ze svých chyb se poučit. Nejde o nic jiného než o hrátky s časem, kterými se proslavil v novodobé trilogii Perský princ.

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Zkoušel používat hřeben, ale zjistil, že to nemá cenu

Platforma :· Xbox 360, PS3

Žánr :· Akční závody
Výrobce :· Pseudo Interactive
Vydavatel :· SEGA
Homepage :· www.sega-europe.com/en/Game/161.htm
Datum vydání :· Únor 2006

Full Auto

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10
index očekávání

Adrenalinová akce
Grafika
Hrátky s časem
Destrukční model

Odklad vydání
Přílišné mixování žánrů

Vývojáři vytvořili po vzoru Frankensteina nefalšované monstrum. Tělo tvoří Burnout (arkádový styl jízdy), nohy a ruce Twisted Metal (střílení) a jako lepidlo funguje Perský princ (hrátky s časem), který vše drží pohromadě.

Zkoumání havarovaného letadla

Silák Brian a plážový veget

Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
My hovercraft is full of eels

ŠIFRA MISTRA LEONARDA

První díl Runaway přinesl vyváženou kombinaci napětí a detektivní zápletky. Dějová linie v mnohém připomínala klasické kriminální romány, především tvorbu spisovatele Dana Browna, jehož bestseller Šifra mistra Leonarda (Da Vinci Code) se letos v květnu dočká filmové premiéry. Hlavní hrdinka Sophie Neuveová spolu se symbologem Robertem Langdonem utíká před záhadným vrahem, jenž zabil jejího dědečka. Shodou okolností (stejně jako Gina) dostala i ona před smrtí tajemný vzkaz…

Runaway 2: The Dream of the Turtle

Chystá se návrat herního MacGyvera

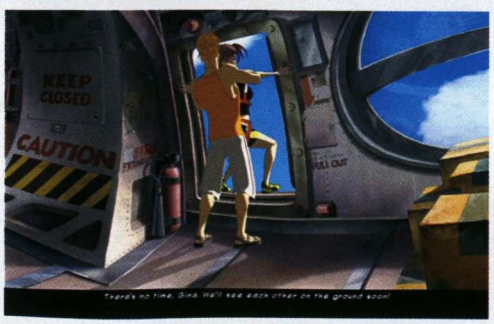
DVD **Video najdete na** CD3/DVD 02/06

Platforma : PC

i

Žánr : Adventura
Výrobce : Pendulo Studios
Vydavatel : Neoznámeno
Homepage : www.runaway-game.de/runaway2
Datum vydání : Léto 2006

Když španělští vývojáři z Pendulo Studios v roce 2002 dokončili hru Runaway, nacházela se v situaci klasického českého Honzy. Ručně malovaná point-and-click adventura si sbalila svých pět fíků a s obavami překročila hranice Pyrenejí, kde ji čekal nelítostný herní svět (místo oblíbeného válení se na teplém harddisku). Malebná grafika a atraktivní příběh se spoustou složitých hádanek však přebily veškeré pochyby a Runaway sbíral pochvaly na každém rohu. Hned po vydání prvního dílu vývojáři oznámili práce na pokračování s podtitulem „The Dream of the Turtle". Po několika dlouhých odkladech padnul definitivní termín vydání na léto 2006. A hráči se mají připravit, neboť autoři slibují stejně zamotaný příběh jako před čtyřmi lety.



ŽIVOT BRIANA

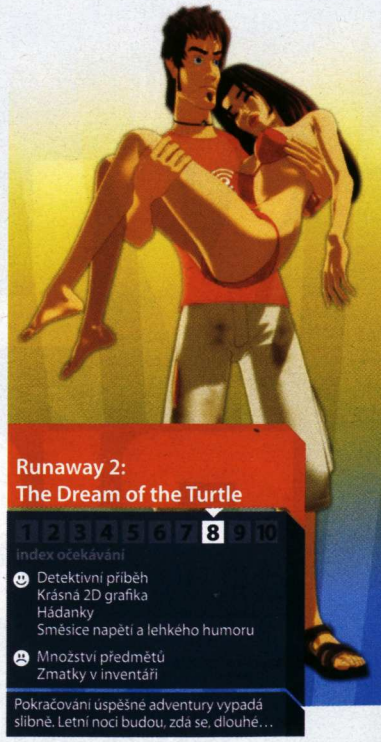
Nová dobrodružství studenta Briana a krásné Giny mají přímo navazovat na dějovou linii prvního dílu. Ve zkratce připomeňme, že Brian byl úspěšným studentem na jedné newyorské univerzitě a chtěl odcestovat do Kalifornie, kam se přihlásil na navazující studia. Těsně před odjezdem ještě zajel do knihovny, ale cestou srazil mladou dívku. Brian neváhal a spěchal s ní do nejbližší nemocnice, kde se mu po probuzení svěřila. Vystrašená Gina se stala svědkyní vraždy svého otce, jenž jí stačil krátce před smrtí darovat záhadný předmět ve tvaru kříže. Ryze detektivní zápletku doprovázely inteligentní hádanky a napětí, které končí šťastným rozuzlením a mileneckým sblížením hlavních hrdinů.

Příběh druhého dílu začíná idylickou dovolenou na Havaji, popíjením kokosového likéru a laškováním milenců v hotelovém pokoji. Pro romantické zpestření si naplánují vyhlídkový let nad vodopády, letadlo se ale pro poruchu začne řítit k zemi a v prvních záběrech spatříte Briana, jak vystrkuje Ginu z letadla. Naštěstí je Brian džentlmen a dal předtím Gině jediný padák, který byl na palubě. Sám pak nouzově přistává na malém ostrůvku obklopeném vodou. Setkání s Ginou se však začne komplikovat a v příběhu vyvstanou záhady, kterým budete muset přijít na kloub. Víc z příběhu autoři neprozradili a uvrhli všechny zásadní informace do karantény, aby je uchránili před rychle se šířící infekcí herních novinářů.

MÁM V KAPSE JEDEN TANK

Pokračování Runaway by nemělo zklamat fanoušky prvního dílu, neboť The Dream of the Turtle vychází právě z něj. Grafická stránka hry zůstává nezměněna a hráče by měly opět uchvátit ručně malované postavy i scenérie. Během svých toulek pralesy narazíte na 25 postav, přičemž délka hry se bude pohybovat kolem třiceti hodin čistého času. Vývojáři titul napěchovali složitými hádankami, jež zaujmou především nekonvenčním přístupem. Runaway 2 má vyváženě mísit napínavý příběh s lehkým nadhledem a humorem. V jednom z úvodních questů se budete muset zbavit dotěrného lemura, který vás nenechá vyšplhat na strom. Většinu hráčů hned nenapadne využít služeb hračky v podobě čůrajícího pejska, avšak ten jediný opici dokonale zhypnotizuje a zneškodní.

Jedním z problémů hratelnosti by mohlo být množství předmětů, na které narazíte. Dokazují to některé in-game trailery a prezentace na veletrhu E3. Na prvních dvou herních obrazovkách mohl hráč nasbírat zhruba patnáct předmětů, což je na začátek poměrně velké množství. Nezbývá než doufat, že se z inventáře nestane jedno velké vetešnictví a z Runaway 2 jeden z mnoha případů nepovedeného pokračování.



Runaway 2: The Dream of the Turtle

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

index očekávání

☺ Detektivní příběh
Krásná 2D grafika
Hádanky
Směsice napětí a lehkého humoru

☹ Množství předmětů
Zmatky v inventáři

Pokračování úspěšné adventury vypadá slibně. Letní noci budou, zda se, dlouhé…

VLÁDCI ŘÍŠE HER

ROZPITVALI JSME DVACET NEJMOCNĚJŠÍCH OSOBNOSTÍ HERNÍHO PRŮMYSLU

Popelář nebo astronaut, to byla vysněná povolání za časů, kdy mladé generaci nevládla výpočetní technika a interaktivní zábava. Dnes se situace mění. Přiznejme si, kdo z nás nikdy nepřemýšlel o práci herního vývojáře, který výsledkem své práce baví milióny lidí po celém světě, sklízí uznání široké hráčské komunity a ve hrách realizuje své nejodvážnější sny? Na stezce k piedestalu herního poloboha se však podařilo neklopýtnout jen několika vyvoleným. Někteří měli cestu krátkou a hvězdami se stali doslova přes noc (John Carmack), jiní se museli ke svému postu probít trnitou buší (Petr Vochozka), zatímco jiným stoupla sláva nad svatozář a svůj potenciál promrhali (John Romero).

Následující stránky přiblíží čtenáři dvacet osobností, jež nejmarkantněji ovlivnily dějiny herního průmyslu. Je těžké jednoznačně rozhodnout, který tvůrce přispěl do odvětví více, zda byl významný programováním dokonalé technologie nebo tvorbou dech beroucích příběhů. Pořadí vývojářů je pouze orientační a rozhodně neslouží k upřednostňování jedněch tvůrců před ostatními. Na mnohé se přes obří rozsah článku nedostalo – jmenujme například zakladatele společnosti Atari Nolana Bushnella, Billa Ropera, jenž opustil Blizzard a pracuje na inovativním RPG Hellgate: London, Chrise Robertse (série Wing Commader, Privateer), Rona Gilberta (Monkey Island), Tima Shafera (Psychonauts, Grim Fandango) a mohli bychom uvést dlouhou řadu dalších.

Všimněte si, že mezi nejslavnějšími vývojáři absentují nové tváře. Aktuální vývoj, kdy o budoucnosti her rozhodují obří společnosti, příliš nenahrává vzestupu individuálních osobností, které se nemusí podřídit vedení. Hra může vzniknout bez originálního nápadu geniálního návrháře, ale ne bez finančních prostředků velkého mecenáše. Kdo si nevybudoval postavení a popularitu v době, kdy vývojářský tým tvořilo jen několik málo lidí, jen těžko se nyní bude protloukat přes sáhodlouhé divize společností ke slávě a většímu vlivu. Role významných tvůrců na styl jimi produkovaných her s kupou managerů a analytiků za zády navíc stále klesá. Je to pochopitelné, společnosti si nemohou dovolit financování vývoje revolučních výplodů návrhářovy fantazie, aniž by byla předem ověřena jejich výnosnost. Naštěstí mají dosud osobnosti jako Will Wright, Shigeru Miyamoto nebo Peter Molyneux natolik silné slovo, že své projekty dokáží prosadit a i nadále se nám bude dostávat přídělu originálních titulů.

Přistupme nyní k vlastním osobnostem. Jako „důkazní materiál" jsou označeny hry, na kterých autoři přímo pracovali, v případě vícedílných sérií je vždy uvedena pouze první část. Nejhorší hra pak označuje titul, který z celého autorova portfolia získával nejnižší hodnocení, ovšem ve výsledku může stále jít o vynikající kousek. Věříme, že nás tvůrci i v novém roce překvapí řadou zajímavých titulů, které ještě více posílí jejich kultovní status.

20. JOHN ROMERO

Důkazní materiál: Dangerous Dave, Commander Keen, Wolfenstein 3D, Doom, Heretic, Daikatana
Nejhorší hra: Daikatana
Současná aktivita: Založení vlastního studia a práce na neznámém projektu

Černá ovce herní scény má i přes svou kontroverznost na kontě řadu zásluh. Vynikl především jako programátor a návrhář vlastních titulů – první komerční hru Scout Search vydal již v sedmnácti letech. Ve dvaceti mu byla nabídnuta práce v Originu, Romero však ovládá schopnost nevydržet

Udělám z vás svou děvku!

na jedné pozici více než pár let. Za svou kariéru stihl vystřídat i založit několik společností, avšak největším úspěchem bylo přesvědčit trojici John Carmack, Tom Hall a Adrian Carmack, aby opustili firmu Softdisk a založili legendární id Soft. V něm John proslul jako geniální návrhář úrovní hry Doom, což měl zopakovat při tvorbě předražené Daikatany (tentokrát již pod křídly Ion Stormu), jež ovšem propadla. Z Romerova soukromého života stojí za zmínku aférka se Stevie Caseovou, která jediná jej dokázala porazit v Quakovi, a jeho nedávný sňatek s osmnáctiletou Rumunkou Ralucou Plessa, se kterou se znal pouze přes internet.

19. AMERICAN MCGEE

Důkazní materiál: Wolfenstein 3D, Doom, Heretic, Quake, American McGee's Alice, Scrapland
Nejhorší hra: American McGee's Oz
Současná aktivita: Vývoj praštěné cel-shaded grotesky Bad Day LA

Když se někdo jmenuje American, má popularitu zajištěnou. McGeemu však jméno, které mu dle vlastních slov dala matka po marihuanové seanci, nestačí. Jako herní návrhář pouze nekopíruje zažité koncepty, ale ve svých hrách přichází s novou vizí, šílenou stavbou prostředí a stejnou psychikou hrdinů. Po navrhování map v id Software se nechal najmout společností Electronic Arts, pro niž vytvořil svou variaci Alenky z říše divů. Dívčina se oháněla třiceticentimetrovou kudlou a stejně zvrhlé měly být i McGeeho zpracování Čaroděje ze země Oz a pohádek bratří Grimmů, jež však byly díky nezájmu distributorů o nový styl pozastaveny. American se však nevzdává a svou novou hrou Bad Day LA se snaží znovu dosáhnout vrcholu.

Masakrující dívka, ano, to je dobré... ještě trochu krve

18. AL LOWE

Důkazní materiál: Kings Quest III, Police Quest, Leisure Suit Larry, Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist
Nejhorší hra: Troll's Tale
Současná aktivita: Zasloužený odpočinek a hra na saxofon

Ve svých šedesáti letech je Al Lowe jedním z nejstarších herních vývojářů. Jeho kariéra začala roku 1982, kdy se po patnácti letech vyučování hudby začal sám učit programovat a na platformě Apple II vydal několik dětských her. Lowe nikdy nepovažoval za hlavní část hry formu, grafiku nebo skvělý nápad herního mechanismu, ale její obsah, na kterém si nejvíce zakládal. Do každého svého titulu propašoval značné množství vtipu, což jej od dětských her typu Kačera Donalda dovedlo až k lechtivé sérii o smolaři Larrym, kterým dokázal dospělé hráče bavit celých osm dílů (poslední devátá část vznikala již bez Ala). Roku 1998 Lowe opustil Sierru, svého dlouholetého zaměstnavatele, a odstěhoval se za rodinou trávit důchod.

Machahahaha (poťouchlý smích)

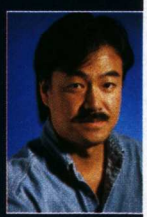
17. JANE JENSEN

Důkazní materiál: celá série Gabriel Knight
Nejhorší hra: Všechny hry byly skvělé
Současná aktivita: Psaní knih, příležitostný vývoj puzzle her

Bez Jane Jensen by historie adventur přišla o jeden ze základních kamenů žánru, mysteriózní trilogii Gabriel Knight, která je mnohými považována za vrchol produkce. Jane sice obdržela titul bakaláře v oboru počítačových věd a pracovala jako systémový programátor u společnosti Hewlett-Packard, duší je však spisovatelkou. V brilantních příbězích odvážného Gabriela, který vede skromné knihkupectví v New Orleans, se naplno odhalil zájem Jane o okultismus, náboženství a legendy. První díl Sins of the Fathers proslul také skvělým namluvením v čele s Timem Currym, Markem Hammilem nebo Michaelelm Dornem. Jane na motivy prvních dvou dílů později vydala knihy, hity se však staly až novely Judgement Day nebo novější Dante's Equation, za niž získala cenu Philipa K. Dicka.

Voodoo, vlkodlaci, hráče bude mrazit!

16. HIRONOBU SAKAGUCHI



Důkazní materiál: Final Fantasy, Chrono Trigger, Chrono Cross
Nejhorší hra: Nelze posoudit
Současná aktivita: Vývoj Lost Odyssey a Blue Dragon pro Xbox 360

Šedesát miliónů prodaných kusů a o nic menší počet krvácejících hráčských srdcí – to je skóre Sakaguchiho životního fenoménu, nekonečné rodiny Final Fantasy. Původně pracoval jako vedoucí plánovacího oddělení japonské firmy Square, aby byl roku 1991 za zásluhy povýšen na viceprezidenta a krátce nato na prezidenta společnosti. To mu dalo možnost splnit si svůj sen stát se filmovým režisérem, tedy něco, co se konkurujícímu Hideu Kojimovi dosud nepodařilo. Výsledek režijní prvotiny Final Fantasy: The Spirits Within však skončil v červených číslech a filmová divize Square Soft byla uzavřena. Sakaguchi je velkým vypravěčem procítěných, epických příběhů, přičemž svůj um chce nyní věnovat konzoli Xbox 360 ve vlastním studiu Mistwalker.

Konečně jsem dosáhl finálně fantastického příběhu!

OD KNIH KE HRÁM

Ačkoliv to dnes již u většiny žánrů neplatí, dobrá hra se neobejde bez kvalitního příběhu. Není lepší studnice originálních zápletek, než jsou knihy a jejich spisovatelé. Jedním z nejznámějších autorů je bezesporu Terry Pratchett, který spolupracoval na vývoji her podle svých bestsellerů ze série Úžasná Zeměplocha s názvy The Colour of Magic (1986), Discworld 1&2 (1995, 1996) a Discworld Noir (1999). U hráčů adventur se skvěle zapsal také belgický autor komiksů Benoit Sokal, který ve hře Amerzone (1999) a dvojdílné sérii Syberia (2002, 2004) dokázal zahrát na city všech příznivců žánru. Konečně ani Česká republika neupírá hrám spisovatelskou invenci – překladatel Jan Kantůrek napsal scénář k povedené slovenské mlátičce Conan (2004).

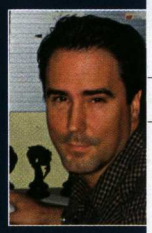
15. ROBERTA WILLIAMS

Důkazní materiál: Kings Quest, Space Quest, Phantasmagoria
Nejhorší hra: Shivers
Současná aktivita: Herní důchod v Mexiku

Jedna z mála žen v herním odvětví, kterou lze bez kompromisů označit za vůdčí osobnost průmyslu. Se svým manželem Kenem založili v dřevních dobách interaktivní zábavy společnost On-Line Systems, která nebyla ničím jiným, než předchůdcem slavné Sierry On-Line existující dodnes. Manželé Williamsovi se zasloužili především o vývoj legendárních grafických adventur, jakými byly Space Quest nebo dvoudílný horor plný brutality Phantasmagoria, který jako jeden z prvních představil digitalizované herce. Roberta však proslula i jako spisovatelka výpravných fantasy příběhů, které použila v osmidílné sérii adventur s prvky RPG Kings Quest. Williamsovi odprodali Sierru roku 1996 a od té doby ustoupili z výsluní herní scény.

> **Kdo jiný by měl být matkou herní scény?**

14. JAMES SCHMALZ



Důkazní materiál: Jazz Jackrabbit, Unreal, Unreal Tournament, Pariah
Nejhorší hra: Pariah
Současná aktivita: Vývoj multiplatformních akcí na enginu Unreal 3 Dark Sector a Pariah 2

Kdybychom na jakékoliv párty herních vývojářů uviděli skromnou postavu držící se v ústraní, bude to nejspíše nenápadný James Schmalz. Ačkoliv se na stránkách herních časopisů neobjevuje tak často jako ostatní vývojáři, bez Schmalze bychom se nikdy nedočkali legendy jménem Unreal. Programátor a návrhář úrovní pracoval od roku 1991 ve společnosti Epic a vzpomíná na počátky prvního vlastního projektu. V roce 1994 neexistoval žádný editor map, a tak Schmalz programoval úrovně Unrealu přímo ve zdrojovém kódu. Roku 1993 založil vlastní studio Digital Extremes, jež se však zpočátku věnovalo konverzi akce Unreal Tournament na konzole a až později převzalo kompletní vývoj pokračování UT 2003. Nejnovější titul Pariah se nedočkal takového úspěchu, snad bude plánované pokračování populárnější.

> **Mé hry jsou trochu nereálné**

13. MICHEL ANCEL

Důkazní materiál: Rayman, Beyond Good & Evil, Peter Jackson's King Kong
Nejhorší hra: Tonic Trouble
Současná aktivita: Práce pro francouzský Ubisoft

Rodák z Monaka se mezi hráči zapsal jako tvůrce prudce hratelných plošinovek s množstvím originálních nápadů v netradičním zpracování. Kreslená postavička Raymana se stala legendou a od roku 1995 již obkroužila řadu platforem. Ancelovým vrcholným dílem se však stala výpravná hopsačka s prvky adventury Beyond Good & Evil, kterou řada kritiků považuje za nejlepší hru roku 2003. Bohužel, mimozemské dobrodružství fotografky Jade bojující proti planetárnímu spiknutí bylo natolik neobvyklé, strhující a uměleckým dílem šmrncnuté, že na masovém trhu (jako obvykle) propadlo. Komerčně úspěšnější se stala až nedávná herní adaptace Jacksonova King Konga. Ovládání velkého opičáka dalo plošinovkám nový rozměr a Ancel dokázal, že hry podle filmů nemusí vždy skončit na smetišti.

> **Jak udělat z plošinovky něco neotřelého?**

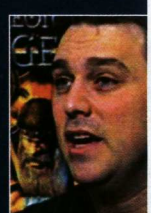
12. DAVID PERRY

Důkazní materiál: Earthworm Jim, MDK, Messiah, Sacrifice
Nejhorší hra: Enter the Matrix
Současná aktivita: Sklízení výdělků za The Matrix: Path of Neo

Pravá celebrita herní scény, která si však možnost okázalého vystupování bezpochyby zaslouží. David začal programovat první hry již v patnácti letech a odtud plyne jeho takřka stejně dlouhá (patnáctiletá) zkušenost v oboru. Ačkoliv spolupracoval na vývoji více než dvaatřiceti her, pravá renesance přišla až se založením Shiny Entertainment, která od roku 1993 vyprodukovala takové tituly jako Earthworm Jim s žížalou ve skafandru v hlavní roli, surrealistickou akci MDK (po Tomb Raiderovi první úspěšnou third person akci vůbec), futuristický Messiah nebo groteskní third person strategii Sacrifice. Perryho poslední vizionářské tituly však nebyly komerčně úspěšné, a tak ustoupil hlavnímu proudu a jal se vydávat licencí pojištěné splácaniny typu Enter the Matrix. Vrátí se tvá sláva, Davide?

> **Kašlu na revoluci, nevyplatila se**

11. CHRIS TAYLOR



Důkazní materiál: Hardball II, 4D Boxing, Total Annihilation, Dungeon Siege
Nejhorší hra: Total Annihilation: Kingdoms
Současná aktivita: Vývoj inovativní strategie Supreme Commander

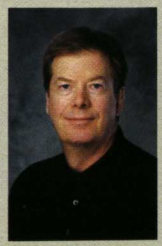
Chris Taylor je jedním z mála vývojářů, kteří aktivně působí již od konce osmdesátých let a přitom hráčům stále nabízejí svěží, čerstvé myšlenky. Když roku 1989 započal svou kariéru vydáváním sportovních her jako Hardball II nebo 4D boxing, které fungovaly coby kombajny na nejrůznější ocenění, jen zkušení věštci by se nadáli, že zlomovým titulem se stane až real-time strategie Total Annihilation z produkce společnosti Cavedog. Total Annihilation nabídla dosud neviděnou grafiku, jíž dominovaly trojrozměrné jednotky a plastický povrch, ale také stovky vzájemně vyvážených typů robotických strojů.

Taylorovým druhým pomníkem je moderní RPG Dungeon Siege, které si díky své všestrannosti nalezlo velký počet příznivců.

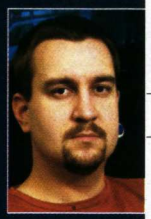
> **To, co dělám, dělám efektně**

KDO SKUTEČNĚ VLÁDNE HERNÍMU TRHU? #1

Ačkoliv to, co ve výsledku vidíme na našich obrazovkách, je produktem dlouholeté práce jednotlivých vývojářů, rozhodují právě oni o budoucím vývoji her? Doba, kdy si mohly malé společnosti tituly samy distribuovat, už je dávno pryč, dnes trhu vládnou mocní giganti s právem veta. Příkladem budiž Electronic Arts, jež dnes sdružují na deset dříve nezávislých týmů. Díky rozhodnutí „shora" byl zastaven vývoj titulů jako Ultima Online 2 a dalších, bez ohledu na to, že samotní vývojáři by na hrách s chutí pokračovali. Hlavní slovo v EA má nyní výkonný ředitel Larry Probst, který se staví odmítavě k násilí ve hrách. Proto z dílen společnosti dosud vycházelo málo her s ratingem M, což by se však v nadcházejících letech mělo změnit.



10. PETR VOCHOZKA



Důkazní materiál: Hidden & Dangerous, Vietcong, Mafia, Chameleon
Nejhorší hra: Circus Grande
Současná aktivita: Vývoj vojenské akce Enemy in Sight a práce na dalších projektech

Nebyli bychom správnými patrioty, kdybychom v našem výčtu neuvedli osobnost, která dokázala vynést Českou republiku mezi světovou elitu tvůrců počítačových her. Vochozkův cíl a cíl jeho firmy Illusion Softworks byl od počátku jasný – tvořit co možná nejlepší hry a prosadit se na mezinárodním trhu. Nevydal se tedy cestou rizikových originálních titulů, jako většina začínajících tvůrců, ale soustředil se na jednání s velkými vydavateli a analýzu trhu. Koncem devadesátých let byly v kurzu válečné hry a odtud se odvíjí prvotina týmu – vysokými hodnoceními ověnčená série akcí se strategickými prvky Hidden & Dangerous.

Vstříc západu!

Počátky kariéry Petra Vochozky však sahají mnohem hlouběji, za hranice 3D akcí. Jeho prvním počítačem bylo roku 1988 Atari 800XL, na kterém naprogramoval několik her. Do povědomí se o něco později zapsala skromná brněnská firma Vochozka Trading, která se však spíše než o vývoj starala o marketing titulů jako Tajemství oslího ostrova nebo 7 dní a 7 nocí od Pterodon Software. Spolupráce s Pterodonem dodnes pokračuje – výsledkem kolektivního snažení jsou oba díly české akce Vietcong.

Petr o sobě tvrdí, že není velkým příznivcem sci-fi a náměty pro své hry hledá v realitě. Důkazem je historicky věrná Mafie a kupříkladu také aktuálně vyvíjená válečná hra Enemy in Sight. Největší chybu své firmy vidí v nedostatečné podpoře konzolí, které dnes tvoří majoritní část herního trhu. A právě to hodlá v budoucnu napravit.

9. JORDAN MECHNER

Důkazní materiál: Karateka, Prince of Persia, The Last Express
Nejhorší hra: Prince of Persia 3D (na něm však nepracoval přímo)
Současná aktivita: Práce na scénáři filmu Prince of Persia: Sands of Time

Jordan Mechner ve svém portfoliu nemá desítky revolučních titulů, skví se v něm však hra, kterou bezpečně poznají i eskymáci, když ve svých sněžnicích elegantně přeskakují mezi krami jako věhlasný Princ z Persie. Legendární plošinovka vyšla ve dvaceti různých verzích a byla oficiálně přeložena do šesti jazyků. Sám Mechner, rodák z New Yorku, je dnes již šestatřicetiletým herním návrhářem a scénáristou a kromě toho se věnuje také filmařině. Režíroval půlhodinové a poměrně úspěšné dokumenty Waiting for Dark a Chavez Ravine: A Los Angeles Story, přičemž nyní spolupracuje s Jerrym Bruckheimerem na filmové adaptaci Prince z Persie. Mechnerův vstup na herní scénu se však odehrál ještě před princem. Roku 1984 na školních kolejích v Yale naprogramoval zdánlivě klasickou bojovou hru Karateka, která sklidila ohromný úspěch díky realistickým pohybům postav. Příběh Karateky již tehdy evokoval prince – hráč musel zachránit krásnou princeznu

Přeskočím tu propast s bodci?

Mariko ze spárů zlého Akumy. Princ perský se přiblížil realitě ještě více, Mechner kamerou nasnímal skoky a jiné eskapády svého bratra a všechny pohyby precizně převedl do počítače. Jordan založil také firmu Smoking Car Productions a navrhl adventuru The Last Express, která přes svou kvalitu rychle zapadla. V současnosti Mechner působí jako konzultant nových dílů prince pro francouzský Ubisoft.

8. HIDEO KOJIMA

Důkazní materiál: Metal Gear, Metal Gear Solid, Snatcher, Policenauts, Boktai, Zone of Enders
Nejhorší hra: Lost Warld
Současná aktivita: Šéf Kojima Productions, Metal Gear Solid 3: Subsistence, MGS 4: Guns of the Patriots

Hideo Kojima, který se narodil 24. října 1963 poblíž japonského Tokia, je filmařem herního průmyslu. Svou zálibu ve filmech a vyprávění příběhů chtěl odrazit ve svém vysněném povolání režiséra, což mu ovšem nevyšlo, a tak využil své schopnosti jako návrhář her pro domácí počítač Sony MSX. Prvním Kojimovým titulem se měla stát plošinovka s wrestlerkou v hlavní roli Lost Warld, která se ale nedostala přes schvalovací oddělení Konami. Avšak další pokus o vstup na scénu roku 1987 předurčil Hideovu dráhu vypravěče procítěných příběhů. Na systému MSX vychází Metal Gear, který jako jedna z prvních her nutil hráče více se plížit, než bojovat. Dnes legendární hrdina Solid Snake se poprvé střetl s nukleární hrozbou robotického Metal Gearu. Celá série, která se dočkala druhého dílu a poté zcela nové řady Metal Gear Solid na konzoli Playstation, uchvacuje hloubkou postav, monumentální výpravou a vysokou porcí filmového patosu. Když nemohl Kojima točit filmy na celuloidový pásek, točí je na DVD média.

Kamera, klapka, jedem!

Japonský „filmař" produkoval také originální projekt Boktai, akci pro Game Boy Advance, která využívala světelného senzoru na cartridgi s hrou. Pokud receptor detekoval denní světlo, mohl hráč nepřátele likvidovat paprsky světla. Pokud jsme hráli v noci, museli jsme se nepřátelům vyhýbat. Z dalších titulů jmenujme dvoudílnou akční adventuru s roboty Zone of Enders nebo staříčké sci-fi adventury Snatcher a Policenauts.

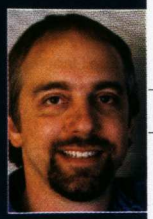
KDO SKUTEČNĚ VLÁDNE HERNÍMU TRHU? #2

UBISOFT

Dalším výrazným vládcem interaktivní zábavy je vedle Electronic Arts francouzský Ubisoft. Tam, kde se americká společnost bojí investovat do originálních, riskantních projektů, Ubisoft zvolil cestu důmyslného kompromisu – vítá nové nápady, zatímco zisk si pojišťuje prověřenými značkami typu Splinter Cell. Finanční podpory se díky tomu dostalo zajímavým projektům jako Beyond Good & Evil, Myst nebo The Matrix Online. Ubisoft také praktikuje strategii oživování starých hitů. Díky tomu jsme se dočkali brilantní resuscitace série Prince of Persia a chystá se například páté pokračování Heroes Might & Magic.

Kontroverzním aktem se před rokem stalo skoupení dvaceti procent akcií společnosti zmiňovanými Electronic Arts. Ubrání Francouzi post evropské výspy tvůrčí svobody?

7. RICHARD GARRIOT



Důkazní materiál:
Ultima, Bioforge, Lineage, City of Heroes, City of Villains
Nejhorší hra:
Ultima Online 2
Současná aktivita:
Dlouholetý vývoj MMORPG Tabula Rasa

Pokud bychom hledali osobnost nejvíce vybočující z řady uhlazených intelektuálů a skromných programátorů, volba by padla na Lorda Britishe. Tuto přezdívku obdržel Garriot, mimochodem syn astronauta, na vysoké škole v Houstonu díky svému anglickému přízvuku (narodil se totiž v britské Cambridge) a ta dokonale zapadla do jeho budoucí posedlosti středověkem. Kromě toho, že se zapsal do školních kurzů šermu a vstoupil do Společnosti kreativního anachronismu, trůní na jeho pozemcích dvě středověké pevnosti.

Musí v tom být hodně středověku!

Garriotovy zájmy a programátorské schopnosti vedly k množství fantasy her již v jeho mladických letech. Vyměňoval si je však pouze s kamarády a k publikování první hry jej v devatenácti letech přesvědčil až majitel obchodu s počítači, kde Richard pracoval. Titul se jmenoval Akalabeth a sám Garriot vytiskl dvě stě papírových přebalů a prodával hru na disketách v plastových pytlících, než jej kontaktovala společnost California Pacific a prodala třicet tisíc kusů hry. Akalabeth je neformálně nultým dílem dlouholeté série úžasných RPG Ultima. S vydělaným jměním Garriot založil vydavatelskou a tvůrčí společnosti Origin, která sdružovala takové kapacity, jakými jsou Warren Spector nebo Chris Roberts. Origin byl později prodán gigantu Electronic Arts, který roku 2000 zastavil veškeré projekty včetně Ultimy Online 2, důsledkem čehož rozzuřený Garriot odešel, založil vlastní společnost Destination Games a nyní se věnuje především online projektům.

6. SID MEIER

Důkazní materiál:
Solo Fight, F-15 Strike Eagle, Silent Service, Pirates!, Railroad Tycoon, Civilization, Colozation, Gettysbugh!, Alpha Centauri
Nejhorší hra: SimGolf
Současná aktivita:
Odpočinek po vydání Civilization IV

Bývá označován za otce herního průmyslu a vůdčí osobnost celé západní herní scény. Meierova kariéra je sama o sobě pohádkovým příběhem. Když roku 1984 se svým známým Billem Steadleym vyhrával nad nevalnou umělou inteligencí v jednom z leteckých simulátorů, oba přátelé se vsadili, že to dokážou udělat lépe. A skutečně! Založení MicroProse, jež se stala na dlouhá léta herním gigantem, na sebe nenechalo dlouho čekat a letecká prvotina Solo Fight sklízela úspěchy. Následovala celá řada vojenských simulátorů v čele s ponorkovým dobrodružstvím Silent Service a až roku 1987 se Meier odpoutal od vojenství a popustil uzdu své fantazii v Pirates!. Komplexnímu simulátoru piráta propůjčila moderní grafickou podobu Amiga a určila Meierovu další orientaci na hry s širokým záběrem.

Sid je velkým fanouškem modelových železnic, a když si poprvé zahrál SimCity Willa Wrighta, chtěl stvořit něco podobného, v čem by využil svého koníčka. Vlaková série Railroad Tycoon se stala prvním krůčkem k Civilizaci, Meierovu životnímu dílu. Na rozdíl od Molyneuxových zábavně orientovaných Populous šla simulace civilizací skutečně do hloubky, měli jsme možnost projít celými staletími reálného vývoje společnosti. Zrozením Civilizace se Sid odvázal od veškerých simulátorů, na kterých začínal, a jal se rozvíjet své dílo o řadu výhonků (Alpha Centauri) až k dnešnímu čtvrtému dílu. Můžeme to nazvat sebevykrádáním, faktem však je, že Civilizace dodnes nenalezla přemožitele.

Hra je sérií zajímavých voleb

5. WILL WRIGHT

Důkazní materiál:
SimCity, SimAnt, SimTower a bezpočet dalších Sim her, The Sims (The Urbz na konzolích)
Nejhorší hra: SimCopter
Současná aktivita:
Evoluční práce na revoluční strategii Spore

Inteligentní a mezi ostatními vývojáři díky kultivovaným rozhovorům velmi oblíbený, takový je stvořitel budovatelských strategií, od kterého se učil i Sid Meier. Renesančnímu duchu napovídá i Wrightovo vzdělání. Chtěl se věnovat mnoha činnostem, až po prolétnutí katedrami architektury, strojírenství, počítačů a robotiky nakonec vysokoškolské studium nedokončil. Životní cestu nalezl až o prázdninách roku 1984, kdy mu hraní her zabíralo tolik času, že se rozhodl virtuální světy tvořit.

Simulace praní prádla? Proč ne?

Jeho prvotinou paradoxně nebyla strategie, ale akční hra Raid on Bungeling Bay, ve které hráč ovládal helikoptéru a v ptačím pohledu likvidoval nepřátele. Wrighta však daleko více fascinoval primitivní editor misí než samotná hra. Chtěl dát hráčům něco podobného, něco, kde by tvorba byla hlavní náplní.

Legendární SimCity bylo na dosah, ovšem nebyl zde nikdo, kdo by tak inovativní hru vydal. Roku 1986 se Will zúčastnil schůzky, které dodnes říká „nejdůležitější posezení nad pizzou na světě". Představil hru Jeffu Braunovi, bohatému obchodníkovi, jenž chtěl investovat do herního průmyslu, a spolu založili známou firmu Maxis. Hry s nálepkou Sim se kupily, pravý zlom však přišel až roku 2000 s The Sims. Wright se chtěl odedávna zaměřit na tvorbu rodiny, vytvořit virtuální dům pro panenky. Původně měl hráč navrhovat architekturu onoho domu, nicméně změna konceptu na rodinné vztahy hře prospěla. The Sims v prodejnosti předběhli do té doby nepokořený Myst a dodnes jsou kasovním trhákem.

KDYŽ VÝVOJÁŘI NEVĚDÍ CO S PENĚZI #1

Mnoho herních vývojářů investovalo do svých projektů a prodělali kalhoty. Je však několik herních legend, kterým investoři přiklepnou milionové částky v naději, že luxusní automobily a moderní kanceláře autorům pomůžou v tvůrčím myšlení. Mistrem v rozhazování se stal John Romero, který si při vývoji Daikatany naporoučel od svého mecenáše Eidos na zakázku navržené pracovní prostory vykládané mramorem v prominentních amerických mrakodrapech nebo speciálně upravené Ferrari s paralelním portem, ke kterému bylo možné připojit notebook a detailně sledovat chování motoru. Vrcholem Romerových výstřelků byla jeho reklama „Romero z vás udělá svou děvku!", která dokázala pobouřit zbytky veřejnosti, jež mu ještě zůstaly věrny.

4. WARREN SPECTOR

Důkazní materiál:
Ultima Underworld, System Shock, Thief, Deus Ex
Nejhorší hra:
Deus Ex: Invisible War (na něm však nepracoval přímo)
Současná aktivita:
Práce na utajovaném projektu využívajícím engine Source

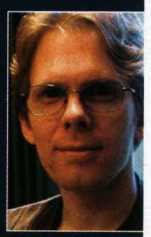
Nenápadnost, neslyšné plížení stínem a nečekané útoky – to je vizitka zloděje Garretta a také jeho tvůrce Warrena Spectora, jenž si na okázalé výstupy na veřejnosti na rozdíl od mnoha jiných vývojářů nepotrpí. Osoba stojící za nejvýznamnějšími projekty herní scény se k interaktivní zábavě dostala takřka náhodou, širokou oklikou přes deskové hry. Do roku 1987 pracoval Warren v austinské společnosti na stolní hry Steve Jackson Games, aby posléze přešel ke konkurenční firmě TSR, k původnímu vlastníku značky Dungeons & Dragons. Sám Spector dopomohl ke zrodu fantaskního světa Spelljammer, který se stal úspěšným výhonkem z rodiny D&D.

Neexistuje hra, jen interpretace reality

Teprve rok 1989 přinesl první spolupráci s tehdejší herní velmocí Origin. V roli pomocného producenta na titulech jako Wing Commander nebo Ultima VI a VII odhalil svůj talent geniálního návrháře, což mu přineslo vlastní projekt – slavnou Ultimu Underworld. Komplexní podzemní svět plný nástrah byl svým třírozměrným zpracování špičkou v žánru. Pocit stísněnosti, mrazení z opuštěnosti uprostřed nebezpečného komplexu vygradoval ve sci-fi RPG System Shock. O dva roky později Warren opouští Origin a na rok spojuje síly s týmem Looking Glass. I za tak krátkou dobu působnosti ve studiu dokázal vyprodukovat další legendu. Thief: The Dark Project se nejen dobře prodával, ale ukázal také cestu všem stealth akcím.

Snem Warrena Spectora je vytvořit hru pro jednoho hráče, která by nabídla příběh srovnatelný s knihou nebo filmem, na jenž by ale hráči nediktoval lineární postup, ale přesvědčil ho o své pravosti a o skutečném životě všech postav. Ideálu se nejvíce přiblížil Deus Ex, jenž podržel od krachu Romerovou Daikatanou zruinované studio Ion Storm. Posledním dítkem Warrena Spectora byl před dvěma lety Thief: Deadly Shadows. Vizionář, mezi jehož hobby patří knihy, stolní hry a kytary (dokonce hrál v kapele) roku 2004 opustil Ion Storm, aby se dle vlastní slov mohl věnovat osobním zájmům. Nikdy však neřekl, že to nebudou zájmy herní! Vloni se spojil s Artem Minem (jenž mimo jiné spolupracoval na titulech jako System Shock, Deus Ex nebo Half-Life 2), se kterým založil Junction Point Studios, a společně nyní pracují na přísně tajném titulu se základem v Source enginu. Z perliček stojí za zmínku Spectorovy časté kameo role – v Ultimě Underworld se objevil duch (v angličtině spectre) jménem Warren a v Deus Ex byla podle autorovy předlohy vymodelována postava Forda Schicka.

3. JOHN CARMACK



Důkazní materiál:
Wolfenstein 3D, Doom, Quake a jejich enginy
Nejhorší hra: Quake
Současná aktivita:
Práce na tajném projektu a plány na revoluční předělávku Doomu 3 na PS3

Carmack není osobností, která ve svých hrách spoléhá na komplexní možnosti a brilantní výpravu. Stejně jako se hrdina Doomu chápe řetězové pily, John popadá klávesnici a jednoduše naprogramuje nejlepší grafický engine své doby. Ostatně slavná se stala Carmackova věta: „Příběh je ve hře stejně důležitý jako v pornofilmu." Lze s tím nesouhlasit, ovšem to nic nemění na faktu, že jde o jednu z nejúspěšnějších celebrit herní scény, která se roku 1999 objevila v časopise Time na desátém místě padesátky nejvlivnějších lidí v oboru technologie.

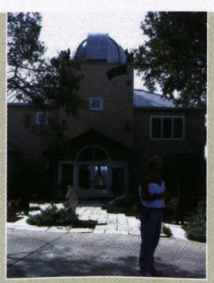
Po dvou semestrech studia na univerzitě Carmack zakotvil s Johnem Romerem, Tomem Hallem a Adrianem Carmackem (nejsou v příbuzenském vztahu) ve společnosti Softdisk, kde se zrodily 2D skákací prvotiny Commander Keen a Dangerous Dave. Softdisk byl ale pouze skokanským můstkem k týmu snů, ve kterém se konečně rozvinul Carmackův programátorský potenciál. Prostřednictvím hry Wolfenstein 3D v id Software dokázal, že PC je schopno v použitelné formě zvládat 3D grafiku, v temné akci Quake poprvé použil polygonové postavy a světelné mapy (ačkoliv jinak byla hra mohutně přeceňována) a navrhl i několik obecně používaných grafických algoritmů mimo herní scénu.

Carmack je známým příznivcem tzv. open source projektů, tedy otevřeného software, který dovoluje komukoliv modifikace a použití zdrojového kódu bez licenčních kliček. Sám vypustil k volnému použití všechny své enginy kromě nejnovější technologie Doom 3, jež bohužel na trhu nesklízí takový úspěch jako dřívější Quake 3 engine. Kuriozitou se stal únik zdrojového kódu Quake, který chtěl jistý programátor neoficiálně portovat na operační systém Linux. Místo, aby id Software nahlásil krádež policii, použil fragmenty programátorových úprav a portaci oficiálně dokončil. Carmackova štědrost je patrná i z častých darů humanitárním organizacím. Na jedné ze soutěží v Quake výherci věnoval jedno ze svých nejnovějších Ferrari, a až uvidíme zářit Johnovo jméno na obloze, nebude se čemu divit. V roce 2000 totiž založil společnost Armadillo Aerospace, podnik pracující na konceptech cenově dostupných suborbitálních raketoplánů.

Kam jsem dal ten algoritmus?

KDYŽ VÝVOJÁŘI NEVĚDÍ CO S PENĚZI #2

Svéráznější formu utrácení než John Romero nalezl Richard Garriot. Na svých pozemcích v texaském Austinu vybudoval sídlo zvané Britannia Manor, jehož prostřednictvím dal průchod své slabosti pro středověk. Navenek jen větší dům ukrývá vlastní astrologickou observatoř, nespočet středověkých zbraní, brnění, kus Velké čínské zdi, muzeum firmy Origin a také několik tajných chodeb. Roku 1996 začala výstavba větší „pevnosti", která obsahuje například ložnici na obrovském zdvihacím zařízení, které ji dokáže vynést až nad střechu, a také pokoje pro hosty jsou opatřeny ďábelským zařízením, které je umí přemístit na druhou stranu budovy. Inu, kde nemůže Lord British použít magii, nasadí techniku.



2. PETER MOLYNEUX

Důkazní materiál: Populous, Powermonger, Syndicate, Theme Park, Magic Carpet, Dungeon Keeper, Black & White, Fable, The Movies
Nejhorší hra: Hi-Octane
Současná aktivita: Po vydání The Movies ticho před bouří

Pokud by měla být některá z vývojářských legend nařčena z rouhání, byl by to anglický patriot Peter Molyneux, který nám ve svých hrách dává možnost stát se alespoň na chvíli bohem. Rodák z Guildfordu je i přes své francouzsky znějící jméno držitelem Řádu britského impéria za více než patnáctiletý přínos hernímu průmyslu. Molyneux se však přesto považuje za řadového člena týmu, své hry jen nenavrhuje, ale sám programuje a podílí se na veškerých fázích vývoje.

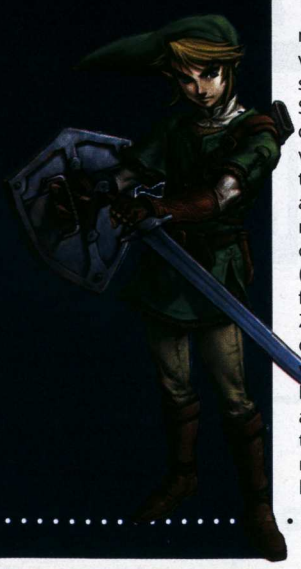
„Božská" kariéra započala dle autorových slov náhodou roku 1989, kdy se od programování databází pro Amigu a Commodore dostal k poloamatérskému projektu Populous. Již tehdy měl hráč možnost řídit osud primitivních národů ve velkém měřítku. Specifičtěji zaměřenými hrami se stala dvojice Theme Park a Theme Hospital, které navázaly na popularitu budovatelských Sim-cokoliv her, ale zároveň uchvátily roztomilým zpracováním a vtipem. Molyneux hráče svých her nerad omezuje, volnost je pro něj vším a postupem času se ke svému vysněnému ideálu stále více přibližuje. Oba díly Black & White a ostatně i noví The Movies jsou prakticky jen velkým hřištěm, které poskytuje desítky možností. A to je paradoxně Molyneuxovým prokletím. Ačkoliv se kritika rozplývá nad tím, že můžeme sledovat prosperující mravenčí kolonie nebo bít své vesničany, řadový hráč v takto komplexním světě často ztrácí motivaci a začne se nudit. Právě to byl důvod propadu Black & White na masovém trhu.

Kladem ovšem je, že Peter nám otevírá i temnou stranu virtuálního světa. Ve svérázné strategii Dungeon Keeper jsme mohli vychovávat zubaté obludky a bránit svou smrdutou říši před čestnými hrdiny, zatímco Black & White nám umožnilo stát se pravým temným bohem a potírat celé civilizace. Otevřenost autorových her reflektuje otevřenost jeho srdce – nikdy své hry nepřechvaloval, a pokud nedodržel svůj slib, jako například u nedávného RPG Fable, pokorně se herní obci omluvil.

Jaké to asi je, být bohem?

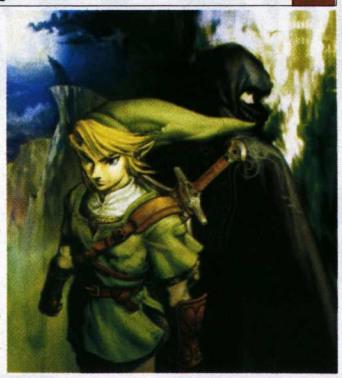
1. SHIGERU MIYAMOTO

Důkazní materiál: Donkey Kong, Mario, Zelda, Pikmin a další
Nejhorší hra: Může mít mistr špatnou hru?
Současná aktivita: Ředitel vývojového centra Nintenda



Skromný génius, tak by se dal charakterizovat nejvýznamnější japonský herní designér, který i přes své postavení často jezdí do práce na kole a trvá na ryze průměrném platu. Miyamoto znamená pro svět konzolí to samé, co McDonald pro říši rychlého občerstvení – dokázal stvořit několik herních symbolů, které nás provázejí již čtvrt století a stále neztrácejí nic ze svého životního elánu. Donkey Kong, Mario a Zelda se těší neustálému přílivu nových pokračování, přičemž i při desátém comebacku dokáží překvapit novým konceptem a svěží hratelností.

Došlapu do práce a navrhnu další hit!



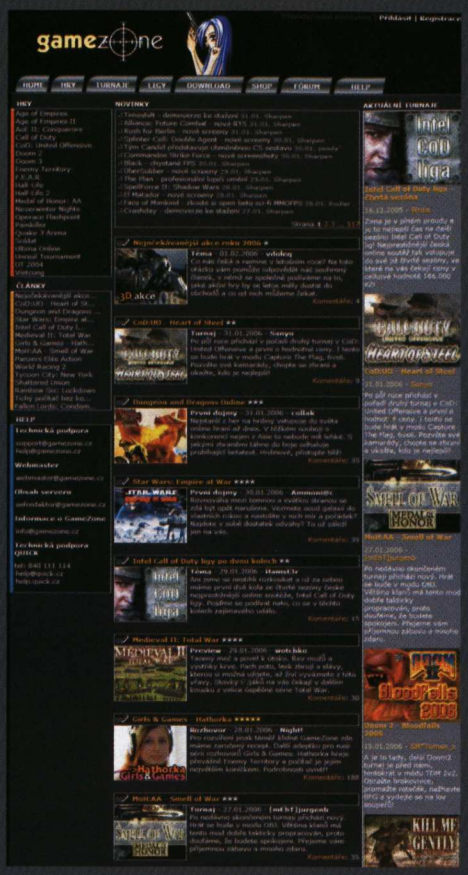
Miyamoto se narodil roku 1952 v menším japonském městečku Sonobe a již od dětství byl fascinován okolním světem. Jeskyně, jezera a další přírodní útvary později ovlivnily celou jeho tvorbu (vzpomeňme na fantastické prostředí Zeldy). Když v sedmdesátých letech vystudoval průmyslový design a byl zaměstnán Nintendem (v té době firmou vyrábějící hračky a karetní hry), nevěděl o programování a počítačích zhola nic. Roku 1980 byla firma pověřena mamutím úkolem – vyprodukovat automatovou hru, která by se uchytila na americkém trhu. Splácanina Radar Scope, která připomínala horšího bratříčka skvělých Space Invaders, však zkrachovala ještě před uvedením do prodeje. Miyamoto zahrabaný v oddělení návrhu byl jedinou nadějí Nintenda. V rekordním čase vyprodukoval svou prvotinu, ve které poskakovala postavička po plošinách, uhýbala valícím se předmětům a stoupala vstříc zákeřné opici. Donkey Kong zajistil Nintendu brilantní vstup na pole interaktivní zábavy.

Přestože Shigeru díky své neznalosti programování zpočátku působil pouze jako návrhář, později přispěl i k evoluci hardwaru. Bez něj bychom například nemohli zuřivě tisknout postranní tlačítka L/R na gamepadech. Pokrok v ovládání by měl přinést také vizionářský ovladač pro připravovanou konzoli Nintendo Revolution, jenž bude opticky snímat pohyb hráčovy ruky. Miyamoto své hry na sofistikovaném ovládání vždy zakládal, nový kousek technologie tak skýtá široké možnosti. Druhým faktorem úspěchu je prvotní nápad. Kdo by si vsadil, že se z Maria, primitivní skákačky s mizivým příběhem, jež se původně měla jmenovat Jump Man, stane celosvětový kult?

Miyamoto byl roku 1998 jako první osobnost oceněn titulem Akademie interaktivních umění a věd (AIAS) a vloni otiskl své dlaně na dlaždice Chodníku herní slávy v San Franciscu. I přes letité zásluhy nepřestává být aktivní. Věříme, že bude na svém kole do práce jezdit ještě pěknou řádku let.

Zdroje: Wikipedia, Moby Games, janejensen.com, rome.ro, DPerry.com

gamezone



MÁTE, CO JSTE CHTĚLI

- NEJVÝKONNĚJŠÍ SERVERY
- NEJHRANĚJŠÍ HRY
- NEJVÍCE TURNAJŮ
- NEJVĚTŠÍ PRIZE MONEY

POWERED BY CZECH TELECOM

WWW. GAMEZONE .CZ

MISTROVSTVÍČR VPOČÍTAČOVÝCHHRÁCH

WWW .PG24. .PGCC. .PROGAMERS. CZ

GENERALNÍ PARTNER

AMD 64 Athlon FX

HLAVNÍ PARTNEŘI

LYNX
BlueStone
LG Life's Good
Canon

PARTNEŘI

Microsoft
Logitech
EA ELECTRONIC ARTS
3com
EIZO
eset
invex
SAPPHIRE
digitex

MEDIÁLNÍ PARTNEŘI

DOUPĚ
PROGAMERS
PG24
BVV Veletrhy Brno
CYBER ULTIMATE GAMING CAFE

PC RECENZE

OTEVÍRÁME VÁM BRÁNU DO SVĚTA POČÍTAČOVÝCH HER

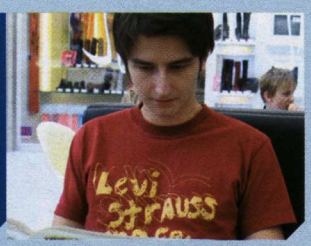
NASTAL ČAS STARONOVÝCH ŽÁNRŮ

Je až s podivem, jaké hry ovládly první týdny nového roku. Nenadáli jsme se povedených strategií, akční střílečky odjely na zaslouženou dovolenou, a známé série se (s jedinou výjimkou) regenerují a připravují na útok v dalších měsících letošního roku. A tak je hlavní pozornost soustředěna na žánry, kterým herní svět upírá ve vánoční sezóně jistě zaslouženou pozornost. Můžete si vyzkoušet povedené adventury v čele s dvojicí Ankh a Keepsake, jistě vás potěší hříčka Rag Doll Kung Fu, která i přes svůj amatérský základ poskytuje zábavu hodnou komerčních titulů.

Stěžejní hra únorového Doupěte přesto nebude pro herní znalce novinkou. Série Rainbow Six ožila v akci Lockdown, která přináší taktické podání skutečného boje s terorismem – a na rozdíl od desítek jiných akčních her vás v ní čeká věrohodný zážitek, z nějž pochopíte, že práce speciálních jednotek není zívačka pro chlápky s velkými svaly a malým mozkem. Pokud jste si stále z únorového koktejlu PC her nevybrali, možná vám přijde vhod dvojice adrenalinových závodních výtvorů (MX vs. ATV Unleashed, Jacked). Pro skutečné fajnšmekry je připravena hra, na níž si polovina redakce vylámala zuby a která (právě pro nezájem autorů) nakonec skončila v rukou jediného dobrovolníka, Alana Jarrara – Down in Flames nabízí nevšední zážitek, který osloví jednoho z tisícovky hráčů. Kvalitou se ale vyrovná i mainstreamovým titulům, jež na nás vydavatelé chrlí týden co týden.

S příchodem dalšího měsíce se ale vše vrátí do zaběhnutých kolejí a v březnovém čísle se to bude známými jmény jen hemžit – přijde Star Wars: Empire at War, TOCA Race Driver 3, budeme se věnovat také atraktivnímu Tycoon City: New York. A možná přijdou i další překvapení.

KAMIL GRIC, šéfredaktor



BLÍŽÍ SE DÁREK PRO PAMĚTNÍKY!

S reedicemi starých automatovek a legendárních her se roztrhl pytel. Po Namco Museum Battle Collection, jež nám v redakci zpříjemňovala čekání na potenciální PC hity, přijde už na začátku února s vlastním výběrem starých hitů také další japonské studio Midway. Jeho „Arcade Treasures" byl již dokončen, a všem pamětníkům nabídne legendární hity Super Off Road, Gauntlet II, Pit Fighter, San Francisco Rush 2049, Rampage World Tour, stejně jako původní Mortal Kombat. Kolik nás bude stát návrat do starých časů? Doporučená prodejní cena byla ve světě stanovena na příjemných 19,99 dolarů (cca 480 Kč).

56 Rainbow Six: Lockdown
PC | PS2 | XBOX | GC

60 Ankh
PC

62 X3: Reunion
PC

64 MX vs. ATV Unleashed
PC

66 The Sims 2: Open for Business
PC

67 Neverend
PC

68 Vivisector
PC

70 Rag Doll Kung Fu
PC

71 American Conquest: Divided Nations
PC

72 Down in Flames
PC

73 Jacked
PC | PS2 | XBOX

74 Keepsake
PC

75 Trackmania Nations
PC

76 25 to Life
PC | PS2 | XBOX

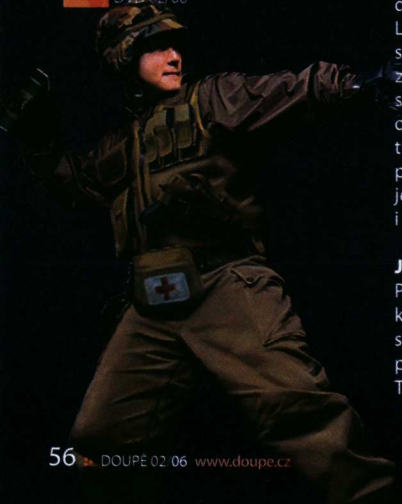
78 Torino 2006
PC | PS2 | XBOX | MOBILY

79 Zákon pouště
PC

Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

Nové dítko do rodiny Rainbow Six je nechtěným levobočkem

DVD Demoverzi najdete na DVD 02/06



Duch série Rainbow Six pomalu umírá. Ne kvůli menšímu počtu pokračování, který série v posledních letech nabídla a jenž se nemůže ani vzdáleně rovnat bohaté nadílce z dob největší slávy týmových akčních her. Jádro pudla tkví jinde. Když jsem vkládal do mechaniky disk s review kódem nového Lockdown, čekal jsem zážitek shodný s tím, který jsme znali z předchozích her. Nedočkal jsem se. Z mnoha důvodů Lockdown opouští své letité hardcore pojetí a snaží se (možná nechtěně?) přiblížit masové veřejnosti. To je jeho prokletí a (z hlediska prodejů) i možná spása.

JEDNA KULKA ZNAMENÁ SMRT?

Pro příklad nemusíme chodit daleko. Pravidlo „jedna kulka znamená smrt" už není mantrou, vyrytou před očima každého člena týmu. Tvůrci nás v novém pokračování obdarovali trojicí životů, která zhruba zdvojnásobuje průměrnou výdrž jednotek. Můžete se dostat do křížové palby a přežít, místy se vám vyplatí i neopatrné vběhnutí do nepřáteli obsazené místnosti. Přesto jsou střely zblízka a na menší vzdálenosti smrtelné, často bez ohledu na aktuální počet životů. Díky alespoň za ně.

> Umělá inteligence je plná děr, které by jí mohl závidět i ementál

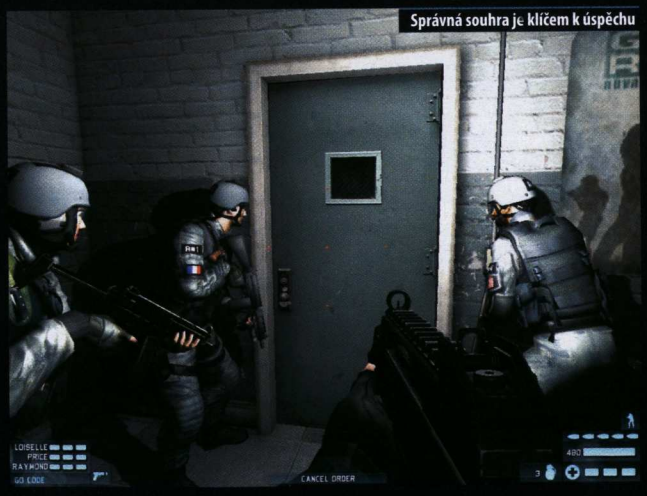
Blíž k arkádě má ale Lockdown zejména „cheatováním", jež hráčům nevědomky nabízí. Ve hře neabsentuje obrovská a bohatá výbava, s níž si hračičkové a zkušení experti vyhrají dlouhé hodiny, ale také zbraň ze všech největší – speciální vidění. Umožňuje vám vidět přes stěny pohyb nepřátel, a dopředu vám tak usnadňuje situaci i postup hrou. Lehká metoda podvádění vám dává do rukou výhodu, které by jen blázen nedokázal využít. Díky bohu, že je napájen bateriemi, a tak jej nemůžete mít aktivován po 99 % herního času. Nevyplatí se to ani z jiného hlediska – omezuje ve výhledu, zbylé prvky prostředí splývají a nepohybující se objekt vás může znenadání překvapit.

SMRT VE VLASTNÍCH ŘADÁCH

Dalším hřebíčkem do rakve herního zážitku je umělá inteligence, pro kterou se jen špatně hledají vhodná slova. Vaši souputníci se pyšní sérií předskriptovaných návodů, jak se chovat v nejrůznějších situacích. Chytře probíhají mezi jednotlivými místnostmi, v lepším případě se dokáží krýt či využít výhody větší

palebné síly. Najdou se však situace, kdy se jeden z členů týmu nesmyslně zapojí do přestřelky, jež nápadně připomíná scény „Rambo versus deset po zuby ozbrojených nepřátel". V takovém případě váš svěřenec nevyhraje, tím si můžete být jisti.

Ještě žádné taktické akci se nepodařilo vymanit ze situací, kdy vám zbylí členové týmu zavazejí, překážejí u dveří nebo neopatrně vpadnou do střelby. Ani Lockdown není výjimkou. Přestože zaseknutí jednotek se nekoná tak často jako v minulosti, mylné zastřelení vlastního vojáka mě provázelo celou hrou. Nebýt to hra, zřejmě bych pykal



Správná souhra je klíčem k úspěchu

v americkém nebo jiném vězení (Rainbow Six jsou mezinárodní jednotky). Jenže ne vždy jde o recenzentovu neopatrnost. Jednotky ve snaze najít vhodné palebné místo nereflektují jednání ostatních spolubojovníků a místy se vlastní chybou dostávají do ošklivých situací, jež v lepším případě končí zraněním. Naštěstí jen vaše smrt rozehranou misi ukončí – pokud zabijí všechny vaše spolubojovníky, můžete úkol splnit sami jako v obyčejné střílečce.

Celkově je ale umělá inteligence vaší jednotky úměrná zvyklostem taktických akčních her, v nichž část práce přebíráte sami – skrze příkazy, jež můžete svému týmu udílet. Lockdown nevybočuje z dlouhé řady úkolů a příkazů, které jste již tisíckrát viděli. Dojde na opatrné i prudké otevření dveří a vyčištění místnosti, čas od času ponecháte jednotky hlídat objekt či rukojmí (nikdy se mi nestalo, že by je teroristé zabili – minimálně podivné), jindy je jen ručně navedete na vámi vybrané místo. Zejména ve větších prostranstvích či aulách se vyplatí jednoduché zadání místa, na které se mají vaši týmoví spoluhráči přesunout, což provedete jednoduše stisknutím mezerníku. Škoda drobností, jakými je problém s označením vyvýšeného či naopak sníženého místa.

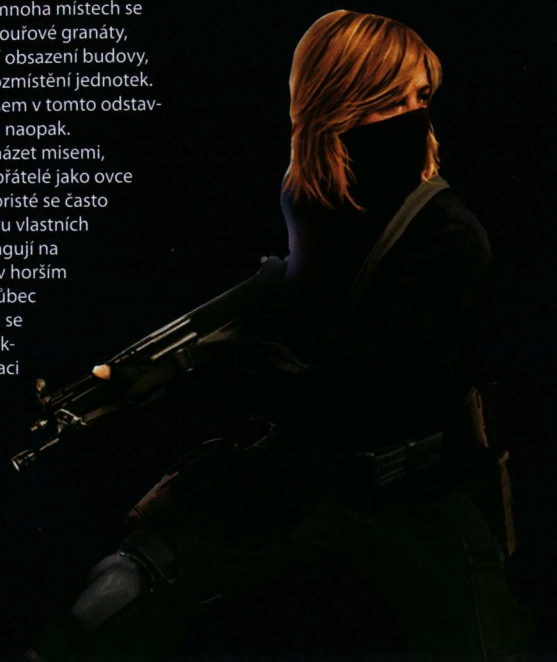
NĚKDO MÁ A NĚKDO NEMÁ

Pokud AI vašeho týmu nepřekvapí, nepřátelé vyloženě zklamali. Nevím, zda je ve hře takové množství bugů a chybně připravených situací, nebo je AI obecně plná děr, které by jí mohl závidět i ementál. Na vlastní oči zažijete situace, kdy vám nepřátelé vpadnou do zad nebo chytře vyhodnotí situaci a místo zběsilé palby vám pošlou dárek v podobě granátu. Na mnoha místech se dočkají využití kouřové granáty, které komplikují obsazení budovy, vychytralé je i rozmístění jednotek. Ale vše, o čem jsem v tomto odstavci psal, funguje i naopak.

Budete procházet misemi, v nichž jdou nepřátelé jako ovce na porážku. Teroristé se často zasekávají ve víru vlastních myšlenek, nereagují na okolní pohyb a v horším případě si vás vůbec nevšímají. Stává se pravidlem, že takřka v každé situaci máte sekundový náskok. Tak dlouho nepřátelé trvá, než vás zaregistruje a umě-

SMRT SI NEVYBÍRÁ

Redakce Doupěte není opuštěné místo v tajných průchodech, které se táhnou dlouhými kilometry pod Brnem. Kromě nás, herních šílenců s nepřítomným výrazem, ji obývají také další redakce známých magazínů – Computer, Mobility, DIGIfoto atd. Neurvalá vyrušení a dotazy „co hraješ?", která nás provází měsíc co měsíc, ale mají své nedostatky. Rainbow Six: Lockdown neoslovil žádného z herně-pozitivních kolegů. „Jediná kulka, která znamená smrt? To si raději dáme další uzávěrku." Leč tací hráči neví, o co přichází. Proč se uchylovat do světů a prostředí mimo skutečný svět, když i realistické hry nabízejí nebývalý požitek a zábavu? Vyzkoušejte Lockdown a pochopíte.

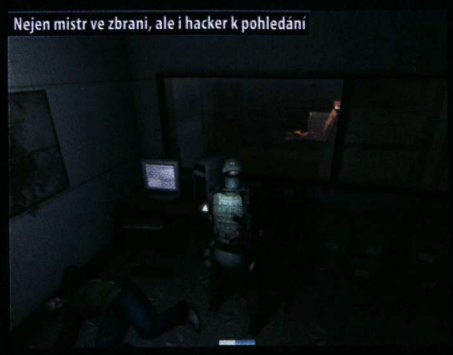


Platforma PC, PS2, Xbox, GC

Žánr Týmová akce
Výrobce Red Storm Entertainment
Distributor v ČR Playman
Homepage www.rainbowsix.com/uk/lockdown
Minimální konfigurace Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 5,7 GB na HDD
Lokalizace Manuál (v přípravě kompletní)
Cena 999 Kč

KONKURENTI
- SWAT 4 **8,4**
- Close Combat: First to Fight **6,7**
- Rainbow Six 3: Raven Shield **8,0**

Nejen mistr ve zbrani, ale i hacker k pohledání



Rychle, rychle, teroristé nepočkají

JEDNOTKY RAINBOW SIX V AKCI

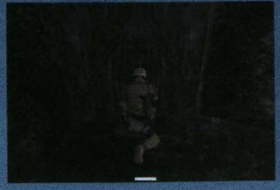
Soustředění a příprava před akcí. Zbrklé jednání a jakákoliv neopatrnost je tvrdě trestána, většinou ztrátou lidského života.

Nezbytná deaktivace kamerového systému, který by jinak nepřátelům odhalil přítomnost a pozici jednotky.

Zajištění místnosti nesmí probíhat formou rázného vpadnutí – za každým stolem i nenápadnou bednou může čekat nepřítel, který vás jednou přesně mířenou ranou pošle k zemi.

Nepřátelé čekají až v jeskynním průchodu. Naneštěstí pro ně jsou špatně rozmístěni a střely z dálky je rychle eliminují.

Občas můžete narazit i na uzamčené dveře – žádný problém, i s tím si vaše jednotka dokáže poradit.



Zajištění další místnosti. Na jednotky čeká tvrdý oříšek – dva nepřátelé, každý skrytý z jedné strany ihned za dveřmi, další dva postávající za kovovým regálem, a aby toho nebylo málo, přilétá kouřový granát.

PC VERZE A JEJÍ KONZOLOVÉ SESTŘIČKY

Půl roku museli majitelé plechových monster čekat na nový díl série, která znamenala jeden z průlomů taktických akčních her. PC verze se od těch konzolových (Lockdown vyšel na PS2, Xbox a Gamecube) liší v několika ohledech, a protože si to doba i hráči žádají, přináší novinky a rozšíření. Dočkali jsme se nového Free for All módu, celkem devíti multiplayerových map, z nichž tři vybrali sami fanoušci z předchozích her. Nechybí ani další vybavení a především dvacítka nových zbraní, z nichž rovná šestice si v sérii Rainbow Six odbývá svou premiéru. Na první pohled nepřehlédnete ani pozměněný interface, který je přehlednější a nepřekrývá velkou plochu herní obrazovky.

Teroristé se často zasekávají ve víru vlastních myšlenek, nereagují na okolní pohyb a v horším případě si vás vůbec nevšimnou

lá inteligence rozhodne, co onen nebohý a v mnoha případech již mrtvý chudák provede (respektive že už konečně vystřelí – na nic jiného se povětšinou nezmůže). Chyba, nebo další zjednodušení hry? Doufejme, že správná je první odpověď. Bug by bylo možné opravit pomocí patche.

Jdou na vás mrákoty? Chyba! Někdy je dobré vzít věci od konce a ukázat, že ani množství chyb nesnižuje hodnotu a kvalitu zážitků, jež hra nabízí. Takový je i případ Lockdown. Předchozí řádky vás upozornily na chyby a nedostatky, jež vás budou provázet. Snad vám pomohly uvědomit si, že vás nečeká zběsilá akční střílečka, ale hra plná taktického uvažování a situací, v nichž je ztráta života otázkou několika vteřin. Máte? Pochopili jste? Dobře. Orgie můžou začít.

Chvála je na místě. Lockdown je i přes dnešní módu dostatečně dlouhou hrou, jež vás v rámci svých 16 misí zaměstná na více než desítku hodin – a takový je odhad pro znalce předchozích her série nebo alespoň jiných titulů v rámci žánru. Rozmanitost úkolů nepřekvapí, ale ani významněji nezaujme. Budete zachraňovat vysoké vládní představitele i obyčejné civilní rukojmí, zneškodňovat bomby a zajišťovat nebezpečné biologické zbraně. To vše v lokacích, které svou pestrostí a nápaditostí ani s postupující dobou nenudí. Slunné Alžírsko střídají interiéry parlamentu a univerzity, abyste se poté znovu přesunuli do uměle vytvořené pouštní vesnice a pak to vzali oklikou na jednu nenápadnou stanici metra. Lokace jsou pestré a vyzdobené, nechybí v nich dostatek předmětů a prvků, které simulují dojem skutečných domů a příbytků. Povšimnete si plakátů, jež propagují ostatní hry vydavatele, a nepřehlédnete ani chytrý způsob, jakým nám autoři zabrání v přístupu do některého z křídel vel-

KOMIKSOVÝ PREQUEL

Praha, hlavní město České republiky. Právě ona je dějištěm komiksového prequelu, který předchází Rainbow Six: Lockdown a který tvůrci zveřejnili na oficiálních stránkách. Hráčům má pomoci lépe pochopit aspekty fungování hry a týmové souhry, stejně jako jim nastínit pojetí misí. Přestože je jeho přínos diskutabilní, může nás potěšit alespoň přítomnost matičky stoveže, na kterou se v zahraničí nezapomíná.

stát jen nezávislým pozorovatelem. V roce 2006 by však šlo o zbytečnou komplikaci, kterou by 99 % hráčů asi ignorovalo. Bohužel.

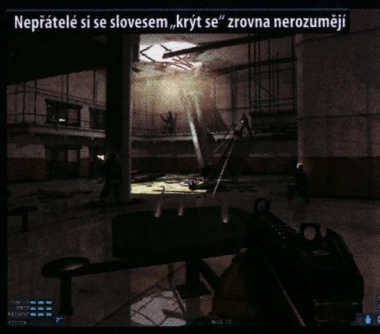
SÍLA HRY? UZAVŘENÉ LOKACE

Přednosti Lockdown vynikají zejména v uzavřených lokacích, v nichž se celá série zrodila (jenže terorismus si nevybírá a přestože otevřených prostranství je minimum, nevyhnete se jim). Nejvíce jsem si užíval situací, kdy musíte s týmem procházet systémem koridorů, opatrně obsazovat jednu místnost po druhé a při tom všem dávat pozor na množství dalších aspektů, které můžou dobře se rozvíjející misi změnit v masakr. Mluvím o kamerovém systému, jenž je třeba vždy a neprodleně vyřadit z provozu, nebo o detektorech kovu, jimiž obyčejně neprojdete bez spuštění hlasitého poplachu.

Znepříjemnění hry tentokrát přichází i ze strany grafiky. Na mysli mám především efekty, jež komplikují viditelnost. Hledí Dominga „Ding" Chaveze (hlavní hrdina, který nebude fanouškům neznámý) se může zamlžit, na jeho povrchu se mohou objevit kapky deště atd. Rozhled vám bude znepříjemňovat rozvířený písek nebo jen vzduch, který se rozproudí pod silou přilétající helikoptéry. Grafika prošla od doby konzolových verzí velkým přerodem, který dělá z Lockdown více než solidní podívanou s množstvím atraktivních drobností (jako výše zmíněné). A pokud se oprostíme od vizuálního smilnění, nemusíme být zklamáni ani audio zpracováním, stejně jako bohatou nabídkou multiplayeru (jenž jsem bohužel neměl možnost detailněji odzkoušet – přesto nabízí dostatek módů i map).

Když budete přemýšlet o Rainbow Six: Lockdown a přemítat, zda se vrhnout do jeho sítí, musíte vzít v potaz mnoho drobností. Zážitek z hraní je ovlivněn prvky, o nichž jsem se v recenzi zmínil, ale tím největším aspektem jste vy sami. Váš přístup, přesněji. Lockdown se díky mnoha zjednodušením dá hrát jako čistokrevná akční hra, přestože je v takové situaci určen jen pro silné nátury s přesnou muškou. Není už tím pravým členem rodiny Rainbow Six, spíše levobočkem, který je ale stále cennou výspou taktických týmových akcí, jež nemají v posledních letech na růžích ustláno. Nevím, jak vám, ale mně to stačí.

Je libo drahý koberec, sedačku nebo lampu?



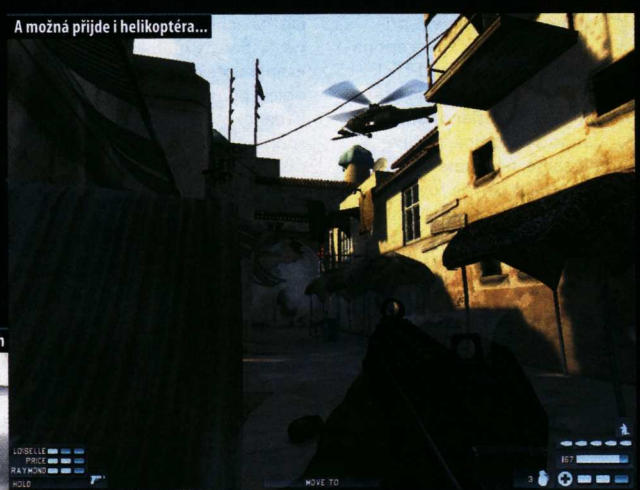
Nepřátelé si se slovesem „krýt se" zrovna nerozumějí

kých domů – postaví k němu malé lešení a navodí dojem, že je daná část lokace v opravě.

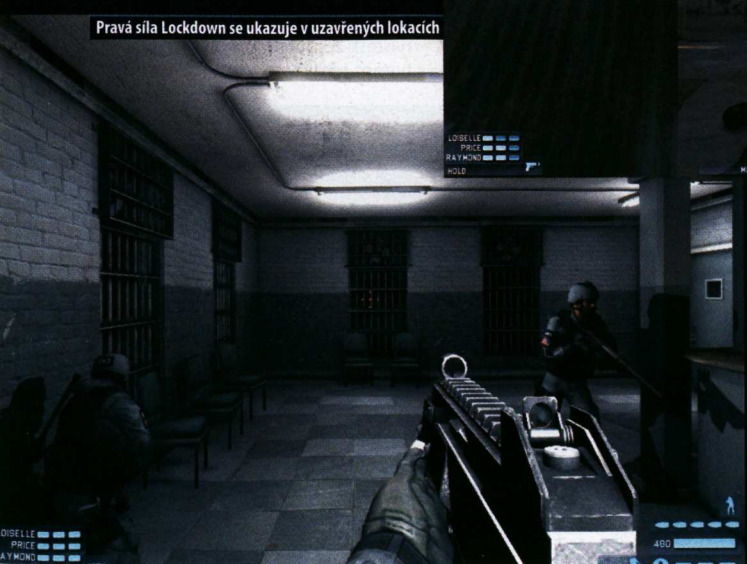
Lockdown ale především exceluje svou výpravou a prezentací.

> Lockdown se díky mnoha zjednodušením dá hrát jako čistokrevná akční hra, přestože je určen jen pro silné nátury s přesnou muškou

Každá z misí je uvozena vyčerpávajícím briefingem, jenž je spojením obrazových materiálů s mluveným (a doplňujícím textovým) komentářem. Hra tím získává na dojmu, že jste skutečnou součástí speciálních jednotek, pro něž je příprava na misi otázkou úspěchu. Osobně by mě více potěšil návrat starých časů, kdy jsme si užívali kompletní plánování celé akce, krok po kroku, a kdy jsme se mohli (pro vlastní potěšení)



A možná přijde i helikoptéra...



Pravá síla Lockdown se ukazuje v uzavřených lokacích

Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

7,8 VERDIKT

- ▲ Délka a nápaditost hry
- ▲ Variabilita prostředí
- ▲ Množství detailů
- ▲ Grafické efekty
- ▲ Nabitý multiplayer
- ▼ „Cheatování"
- ▼ Částečně umělá inteligence
- ▼ Chybí plánování akce

Legendární série zrodila nový díl, který svým zjednodušením ztrácí duch předchůdců. Paradoxně se ale otevírá větší skupince hráčů, kterou čeká dlouhé a vyčerpávající dobrodružství, pro nějž lze jinak hledat pouze slova chvály.

Ankh

Aneb proč se nevyplácí dělat z pyramidy diskotéku

Platforma :· PC

Žánr :· Adventura
Výrobce :· Deck 13 Interactive
Distributor v ČR :· Neoznámeno
Homepage :· www.ankh-game.com
Minimální konfigurace :· Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 700 MB na HDD
Lokalizace :· Neoznámeno
Cena :· Neoznámeno

KONKURENTI
:· Psychonauts **8,7**
:· Grim Fandango **10**
:· Žhavé léto 3 a půl **7,4**

hráče do role náctiletého rebela Assila, syna faraónova architekta, jenž se rozhodl uspořádat večírek před otcovým velkolepým dílem – nádhernou pyramidou. Párty plná alkoholu, všudypřítomný nepořádek, povinný body shot a hlasitá hudba však pobouří zesnulé obyvatele pyramidy a na Assilla je uvalena kletba smrti. A hráč? Ten musí v roli strážného andělíčka opilému teenagerovi pomoci. Přestože je příběh hry ponurý, na celkový dojem ze hry nemá téměř žádný vliv. Často uvedete Assila do komické situace, jež vám polechtá bránici. Složité puzzly vystřídají oddechové záležitosti jako obchodování s bohy, umývání velbloudů nebo provokování krokodýlů.

KDYŽ BOLÍ MOZEK...

Legendární Grim Fandango bylo prošpikováno černým humorem stejně jako všechny díly České sody dohromady. Ankh není jiný. Vděčí za to dějové linii a špičkovému dabingu. Z Assilových komentářů sálá mírný cynismus, který pramení ze situací, v nichž se hlavní hrdina

Na druhou stranu Ankh exceluje ve způsobu, jakým zapojuje hráče do dění. Nutí jej spolupracovat s okolním prostředím, čímž je omezen častý problém point-and-click adventur v podobě rychlého přebíhání zdánlivě nezajímavých obrazovek. Minete-li v Ankh obyčejný kus kamene, kterých je hra mimochodem plná, vyhnete se tím jednomu z úkolů, kdy musíte krejčímu nabrousit tupé nůžky. Puzzly jsou místy nezvykle obtížné a hra vám jejich řešení nikterak neusnadní, výhodou je ale možnost přeskakovat z jednoho úkolu na druhý nezávisle na místě a času. Pokud si nebudete vědět rady s jedním hlavolamem, můžete se odebrat řešit jiný. Pozor však, abyste nedopadli jako degustátor, který při návštěvě restaurace ochutná všechna jídla z jídelníčku

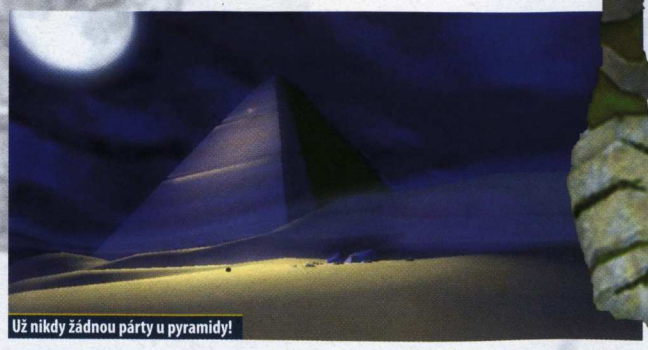
> Dialogy jsou převážně vyplněny sarkastickými poznámkami na neschopnost hlavního hrdiny

Dnes jsme si pro vás připravili německý recept na tradiční point-and-click adventuru. Do kouzelného hrnce vložíme Monkey Island, Grim Fandango a Aladdina, pečlivě promícháme, necháme několik let odležet a můžeme rovnou servírovat. Ankh se podává s porcí černého humoru, milovníkům ostrých her zachutná i satira. Přejeme vám dobrou chuť.

Němečtí vývojáři úspěšně oživili klasický žánr point-and-click adventur a smísili jej s prvky největších skvostů od LucasArts. Ankh uvede často nachází. Smích nad absurdností spousty momentů vás však kvapem přejde, jakmile se na scéně objeví první puzzly. Valná většina hádanek staví na systému hráčovy spolupráce s inventářem v horní části obrazovky. V něm kombinujete nalezené předměty v rafinovaná zařízení, kterými daný problém vyřešíte. Nervy vám však pocuchá hledání jednotlivých předmětů, neboť většina z nich je menší než nehet na Assilově palci u nohy. Přičtěte fakt, že na jedné herní obrazovce můžete najít jen jeden a na druhé žádný, a frustrace je na světě. a následkem toho praskne z přejezení (znalci Monty Pythona jistě vědí své).

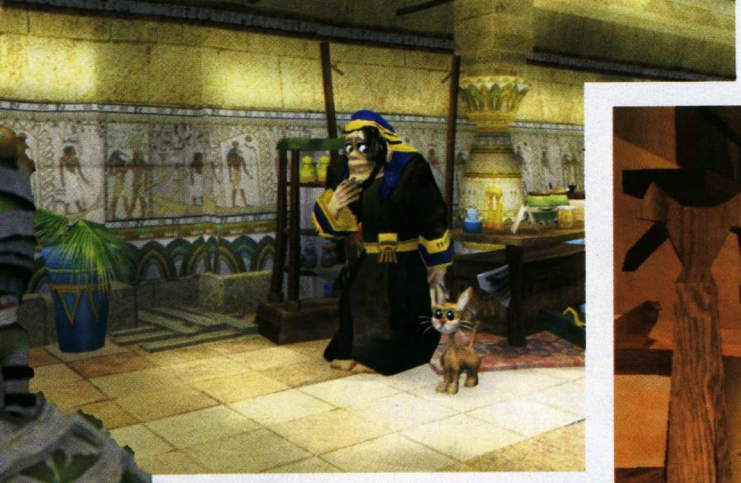
Každá z hádanek má jen jedno řešení, což je (a v Ankh především) nepříjemný nedostatek. Místy je tím narušena plynulost herního děje, protože hráč „zakysne" na několika puzzlech a marně se snaží dobrat jejich vyřešení. Chvíle mozkové námahy a koniášovské pálení neuronů vám naštěstí zpříjemní černý humor, jenž často nevybí-

Špionátor



Už nikdy žádnou párty u pyramidy!

Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
My hovercraft is full of eels



Babo, rad'

ravě naráží na situaci, ve které se Assil nachází.

NEDĚLNÍ TALK SHOW

V momentech, kdy nebudete po rozlehlých lokacích shánět mikroskopická zrnka zeminy, si užijete spousty vtipných rozhovorů zhruba s třicítkou herních postav (včetně krásné Azízy a obávaného boha Osirise). Dialogy jsou převážně vyplněny sarkastickými poznámkami na neschopnost hlavního hrdiny a jsou typické minimem vážnosti. Autoři si na scénáři mluvených pasáží dali záležet. Stěží narazíte na větu, jež by byla natolik nezajímavá, abyste ji bez povšimnutí přeskočili, což je častý problém mnoha „taky-humoristických" adventur. Největším tahákem mluvených dialogů je jejich vleklost a zacházení do absurdních detailů, které mnohdy se samotnou hrou vůbec nesouvisí. Rozhovory jsou navíc příjemně rozvětveny na zábavné pasáže a části, jež přímo rozvíjí příběh. Vtipnému obsahu a špičkovému namluvení chybí jen nedokonalý akcent hlavních aktérů. Korektní anglická výslovnost působí místy až příliš uhlazeně. Nebylo by na škodu, kdyby rozhovory doprovázel štiplavý zvuk „arabské angličtiny".

Jednou z nejpovedenějších stránek hry je bezesporu komiksová 3D grafika. Animace herního prostředí i postav je kouzelná. Assil působí dojmem nagelovaného vesnického balíka s obrovským zlatým křížem na krku a módním oblečením ze starověkého C&A (Cairo and Appeal). Co se herního prostředí týče, svět Ankh hýří barvami a pouštní liduprázdno vyváženě střídá rušný palácový život. Disneyovská grafika má přesto jednu malou vadu – některé předměty (v horším případě části postav) občas zapadávají do zdí, stolů či stromů.

Herního soundtracku se chopilo německé studio Dynamedion a složilo příjemné etnické písně, vhodné k poslechu u čaje a sušenek. V záplavě kladů, jimiž Ankh disponuje, ale stále vede humor, který je černější než kuřecí hlavy v kuchyni Kentucky Fried Chicken. Namožení bránice je v případě hraní Ankh téměř jistou záležitostí. V slzách smíchu a hrudní svalové křeči navíc setrváte slušných patnáct hodin.

Lesem se v Ankh bohužel neprojdete

SYMBOLY VĚČNÉHO ŽIVOTA

Ankh – Starodávný symbol starého Egypta má podobný význam jako Keltský kříž (spojení kruhu a kříže). Navíc představuje klíč k záhadám mezi nebem a zemí. Je spojením symbolů Osirida (T-kříž) a Isidy (ovál). Na malbách bývá často nesen bohy a symbolizuje jejich nesmrtelnost. Též se mu přezdívá Klíč k Nilu, jelikož po tomto spojení boha a bohyně nastávalo v Egyptě období záplav. V hieroglyfech symbolizuje život.

Keltský kříž –Nebo také kruhový kříž, symbolizuje most do jiného světa (Annwn) a k vyšší energii a znalostem. Vertikální ramena kříže představují „jiný svět" a horizontální ramena symbolizují fyzický svět (Abred). Kruh v horní části kříže je pak symbolem jednoty. Stejný význam má i Keltský kříž v křesťanství, původně byl však nazýván křížem plodnosti – kříž znázorňoval rozmnožovací sílu muže a kruh samotnou ženu.

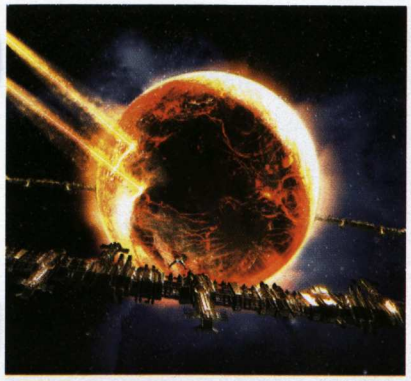
Ankh

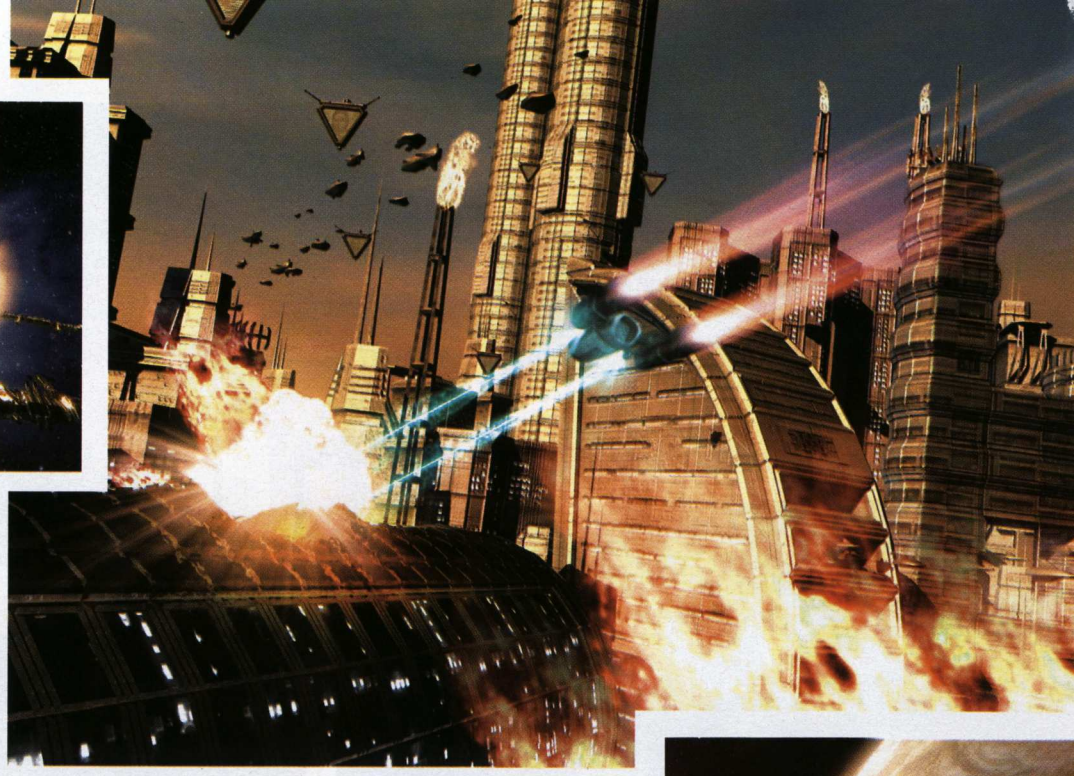
7,9 VERDIKT

- ▲ Výborný příběh
  Černý humor, satira, ironie
  Zajímavé dialogy
  Krásná grafika
- ▼ Místy obtížné puzzly
  Občasné chyby v grafice

Klasická point-and-click adventura opepřená černým humorem a komiksovou grafikou. Navíc se dozvíte, jak se v případě nouze zbavit kletby smrti.

Humor v Ankh je černější než kuřecí hlavy v kuchyni Kentucky Fried Chicken





Vzhůru na cestu nekonečnem

X3: Reunion

Dlouhé a trnité jsou cesty mezigalaktického velkotovárníka

Platforma PC

Žánr Simulátor
Výrobce Egosoft
Vydavatel Deep Silver
Distribuce v ČR Hypermax
Homepage www.egosoft.com
Minimální konfigurace
Procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 4 GB na HDD
Lokalizace Titulky
Cena 999 Kč

KONKURENTI
- X2: The Threat **6,0**
- Elite **Nehodnoceno**
- Freelancer **10,0**

DVD **Video najdete na** CD2/DVD 02/06

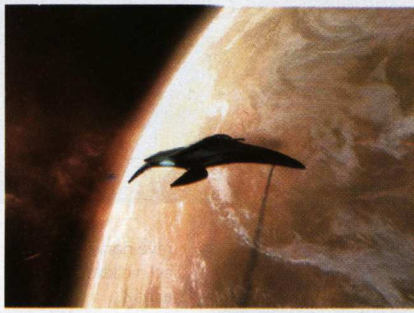
Také vám už občas vadí, jak se vás snaží současné hry vodit za ručičku? Okna s nápovědou na vás vyskakují co pět vteřin, projití tutoriálu zabere snad polovinu dne, váš cíl vidíte znázorněný na mapě, ještě navíc k němu navádí obrovská šipka přes půl monitoru. A aby se tvůrci ujistili, že opravdu nezabloudíte, nachystají k cíli jenom jednu cestu. Nuda, nemám pravdu? Jako zjevení z čistého nebe pak vypadá X3: Reunion. Bez tutoriálu vás hra vyhodí uprostřed nekonečného vesmíru a starej se.

O to přesně však jde. X3 je hrou pro hardcore fanoušky vesmírných simulátorů, kterým nevadí jen tak hodiny zkoušet, co vlastně hra nabízí a jak funguje. Ovšem pokud se přes tuto počáteční panensky neprobádanou část prokoušete, hra vám otevře své nekonečné černé srdce poseté miliardami hvězd, planet, mlhovin, ale i vesmírných stanic, továren a lodí.

Není vesmír nádherný?

ŽIVOT ZAČÍNÁ NA KONCI

Reunion přináší nejnovější pokračování série, jež se snaží navázat na zašlou slávu her typu Elite, Privateer, z poslední doby bych mohl zmínit i Freelancer. Příběh přímo navazuje na díl druhý, kdy lidstvo neustále válčí s nepřátelskou rasou Knaak. V roli vesmírného hrdiny jménem Jullian Brennan se zapojíte do tohoto boje, který se však postupem času změní v souboj o něco úplně jiného. Příběhový mód nabízí přes desítku rozmanitých misí, které se dají proletět poměrně rychle.

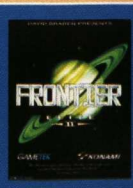


> V žádné jiné hře nenajdete tak věrně vypadající vesmír plný života

Jenže na rozdíl od ostatních her, nabízí X3 spoustu zábavy i po zhlédnutí závěrečného outra. A mohl bych přidat, že vlastně to lepší najdete mimo příběhové mise. Obchodní vesmírné simulátory vždy těžily především z volnosti, na kterou jsou svým principem zaměřené. A X3 vám jí nabídne tolik, že není problém se v té nekonečnosti utopit. Chcete se stát vesmírným žoldákem, meziplanetárním pašerákem, průzkumníkem tajemných hlubin vesmíru či prosperujícím obchodníkem s vlastní sítí podniků a továren? Není problém.

Pravda, bojová povolání nepatří mezi ta nejpropracovanější, co do dynamičnosti ztrácejí oproti ryze soubojovým simulátorům typu X- Wing či Starlancer, ovšem dokáží na pár hodin zabavit. Především díky velké pestrosti vesmírných korábů a jejich vybavení. Svoje plavidlo můžete po střechu našlapat různými lasery, kulomety, paprskomety, raketami, torpédy a dalším smrtícím nářadíčkem. Případně lze svoje těžce vydřené kredity zúročit v podobě vylepšení štítů, motorů,

ELITE – BYLA PRVNÍ



Když je řeč o obchodních vesmírných simulátorech, nelze nezmínit Elite – dílko pouhých dvou mužů, Davida Brabena a Iana Bella, jež před 21 lety ustanovilo nový žánr. Svojí rozsáhlostí, originalitou a nápaditostí si hra získala početné zástupy fanoušků, které trávily v nekonečném virtuálním vesmíru stovky hodin. Elite se později dočkala ještě dvou pokračování: Frontier a Frontier: First Encounters. Dokonce byla v plánu i Elite 4, projekt ale bohužel vyšuměl do ztracena.

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Zavilý bojovník za práva herních bossů

Pryč, jak jsem měl vědět, že je vdaná?

ovládacích prvků a kdoví čeho ještě. Jenže sestřelování pirátských lodí se poměrně brzy přejí a přidělované úkoly nepřináší moc variability, a tak je dřív nebo později stejně lepší přesednout na kariéru (mezi)hvězdného byznysmena.

Ekonomická část hry je propracovaná do nejmenších detailů. Ve vesmíru X3 panuje klasický princip nabídky a poptávky a je jen na vašich schopnostech, jak toho dokážete využít. Z malého obchodníčka s jednou kocábkou pendlující mezi stanicemi se můžete vyšvihnout v úspěšného podnikatele s celým konvojem nezávisle létajících lodí. A když se vám bude dařit, nic vám nebrání začít stavět vlastní továrny a spojovat je do obrovských komplexů. Dokonce lze najímat i další počítačem řízené obchodníky. Jen musíte počítat s hodinami a hodinami, které vám snaha vydrásat se na vrchol místního žebříčku milionářů zabere.

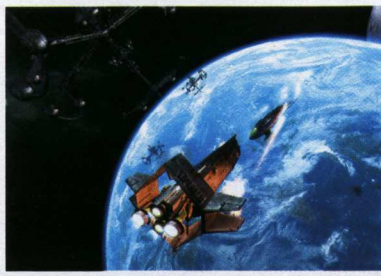
OKNA (A PENĚŽENKY) VESMÍRU DOKOŘÁN

X3: Reunion začínal na stolech vývojářů jako datadisk k druhému dílu a do určité míry je to na výsledném produktu znát. Do herních principů tvůrci moc hluboko nezašťourali, a tak se fanoušci série mohou cítit podvedeni. Základ hry zůstal takřka totožný, jen se dočkal lehkého rozšíření. Třeba v podobě nového příběhu, možnosti spojovat továrny do větších komplexů, nárůstu počtu lodí, propracovanějšího systému umělé inteligence, živějšího vesmíru atd. Většinou se však jedná o vylepšení, které nepostihnete hned na začátku, ale až v průběhu hry.

Na první pohled si však všimnete razantní změny v podobě nové grafiky. V žádné jiné hře nenajdete tak věrně vypadající vesmír plný života. Většina sektorů je doslova přecpaná vysokým počtem vesmírných stanic, továren, obchodů, satelitů a lodí, ať už malých či obrovských křižníků… narazíte dokonce na vesmírná taxi či dekoratéry interiérů. Tak maniakální smysl pro detail mají autoři hry. Vesmírné objekty v podobě různých planet, planetek, asteroidů, mlhovin či sluncí jsou vymodelovány detailně a precizně, s čímž ovšem kontrastují poněkud lacině vypadající výbuchy a světelné efekty zbraní.

Na celou tu nádheru si však musíte připravit výkonný hardware: Reunion je pořádný otesánek. Stačí se podívat na minimální požadavky. Za velké nároky ale může ve velké míře nevyladěnost enginu, kterou jsou tvůrci již proslulí. Rozhodně doporučuji hrát s nainstalovanými posledními patchi, které odstraňují množství chyb. Egosoft svému dítku věnují spoustu péče, takže i v budoucnu můžeme očekávat další opravy, které vyladí hru na nejlepší možnou míru.

X3: Reunion není hrou pro každého. Absolutní volnost a bezpočet možností, které nabízí, jsou vykoupeny obrovskou náročností na hráčovu trpělivost i jeho hardware. Ovšem pokud jste ochotni trávit hodiny cestováním z jednoho sektoru do druhého, hra vás odmění zážitkem, který nemá v současnosti v žádné jiné hře konkurenci.



X3: Reunion — **7,2** VERDIKT

- ▲ Obrovská volnost
- ▲ Skvělá grafika
- ▲ Ekonomický model
- ▲ Tuna možností
- ▼ Spousta chyb
- ▼ Slabší boje
- ▼ Celková rozvláčnost

Pokračování novodobého Elite. Neskutečně komplexní vesmírný simulátor, jenž však nezaujme každého a navíc je plný chyb.

inzerce

WWW.VLTAVA.CZ - ŘEKA PLNÁ HER

Obchodník roku 2005

Internetoví obchodníci

vltava.cz
internetový obchod

RADOST Z NAKUPOVÁNÍ NA INTERNETU

MX vs. ATV Unleashed

„Pánové, tu střechu s mojí novou babetou přeskočím jako nic" – poslední věta před smrtí motokrosového nadšence

Roky půstu byly konečně prolomeny. Posledním kvalitním motokrosovým simulátorem nebyl nikdo jiný než legendární Motocross Maddnes 2 s celosvětovým průměrným hodnocením 87 %. Od dob této série ale spadla na herní motokrosovou scénu železná opona, kterou žádný konkurenční titul nepřekonal. A pokud snad ano, vždy se jednalo o slabý odvar již několikrát omílaného. Podaří se nezdolnou překážku po dlouhých pěti letech konečně prolomit?

MOTORKY PROTI ČTYŘKOLKÁM

Pachatel se vždy vrací na místo činu. Dokazují to tvůrci Motocross Maddnes 2, kteří mají (shodou okolností) na svědomí i dnes recenzované MX vs. ATV Unleashed. Vybrali si ale nepochybně zavádějící (a nepříliš atraktivní) název hry. Kromě závodění na motorkách (MX) a čtyřkolkách (ATV) usednete i do jiných off-roadových hybridů. Nechybí ani ohromné monster trucky či písečné buginy. Čím více, tím lépe? Neřekl bych.

Rozsah a záběr hry je první viditelný kámen úrazu. Autoři věnovali veškerou péči motorkám a čtyřkolkám. Fyzika ostatních strojů je zdrcující. Ovládání bonusových automobilů připomíná spíše hokej, konkrétně roli puku. Nereálná jízda (dala by se označit za klouzání) si vybírá svou daň v podobě nepřekonatelné obtížnosti, kdy je prakticky nemožné porazit oponenta. Kde nestačí vlastní jezdecké schopnosti, pomůže totiž pouze chyba počítačového jezdce. Ale na tu se hráč spoléhat nemůže. Rovněž jsem nepochopil přítomnost helikoptéry coby „příjemného" zpestření hry. Nelze ji smysluplně ovládat a využití najde pouze pro vyhlídkové lety.

Bonusy se ale zaobíráte až na konci hry, když už o nic nejde. Hra nabízí kampaň pro motorky a čtyřkolky, k dispozici je soutěž Nationals a Supercross. V obou z nich závodíte o prvenství na okruzích. Ovšem s tím rozdílem, že prvně jmenovaný se odehrává ve volné přírodě a druhý na přeplněných stadionech. Kromě bodů za umístění sbíráte i takzvané bonusové body, které se vám připisují vždy po předvedení triku a za něž si můžete zpřístup-

Platforma : PC, PS2, PSP, Xbox

Žánr : Závody
Výrobce : Rainbow Studios
Distributor v ČR : Neoznámeno
Homepage : www.mxvsatv.com
Minimální konfigurace : Procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 1,2 GB na HDD
Lokalizace : Neoznámeno
Cena : Neoznámeno

KONKURENTI
- Motocross Mania **7,3**
- MTX Mototrax **7,2**
- Motocross Madness 2 **8,0**

1. Ukazatel síly výskoku
2. Spojka a ukazatel rychlosti
3. Radar, na němž při některých závodech vidíte protivníky a checkpointy
4. Aktuální pořadí
5. Počet dosažených bodů za triky
6. Šipka udávající přímý směr k checkpointu
7. Časové údaje (čas na kolo, odstup od nejbližšího jezdce)

MX vs. ATV nabízí zlatou střední cestu mezi pravověrným simulátorem a jednoduchou arkádou

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Je rád, že je rád. Ale rád se nemá

Ukazatel síly výskoku

nit uzamčené doplňky (chrániče, helmy, dresy), lepší motorku/čtyřkolku nebo rovnou celé tratě. Sbírání bodů ovšem není existenčně nutné, k absolutnímu vítězství vám postačí „pouze" vyhrávat závody. Předváděním triků navíc riskujete havárii, a tím i pokažený závod. Třetím módem v kariéře je Challenges, ve kterém závodíte v již zmiňovaných „neovladatelných pseudo-strojích".

BOHATŠÍ NEŽ JÍDELNÍČEK V RESTAURACI

MX vs. ATV je jednou z mála her, u níž je mód kariéry sekundárním prvkem. Tím hlavním, a nutno dodat že i nejzábavnějším, je klasická singleplayer (potažmo i multiplayer) část. Nabízí vám netušené možnosti. Stačí si jen vybrat jednu z padesátky tratí (ať už na stadionu, přírodní nebo vlastnoručně vytvořenou), patřičnou disciplínu a můžete vyrazit. Paleta nabízených disciplín je široká a svým rozsahem pokrývá prakticky celý off-roadový sport jako takový. Na výběr jsou čtyři základní odnože – racing, freestyle, freeride a challenges. Každá ze složek obsahuje několik dalších disciplín a jejich finální počet stanul na šťastné třináctce. Za zmínku stojí sbírání maximálního počtu bodů za triky v určitém časovém intervalu, závody do kopce (hodně prudkého kopce), napodobování vedoucího jezdce, mixované závody (všechny možné vozy proti sobě), projíždění checkpointů a mnohé další.

Dominantou MX vs. ATV je její hratelnost. Hraje se snadno, a přitom je nápaditá a téměř smrtelně návyková. Jakmile k ní jednou sednete, už se jen horko těžko odlepíte od židle. Hra za to vděčí široké nabídce módů i tratí, která je bohatší než jídelníček francouzské restaurace. Pakliže se nepotřebujete stresovat s ostatními oponenty, jednoduše je vypnete a jen tak si skáčete pro radost. Můžete zvolit i možnost B. Nastavíte maximum protivníků všech různých kategorií a prohánîte se s nimi v poušti. Ke stoprocentní zábavě zaručené přispívá i kompromisní ovládání. MX vs. ATV není pravověrný simulátor, ale stejně daleko má i k jednoduchým arkádám. Střední cesta se ukázala být zlatá. Kromě řízení musíte zvládat i další úkony, které při lehké obtížnosti nejsou nutné, ale s narůstající kvalitou protivníků se vám budou hodit. Při dopadu si například regulujete sklon motorky nebo při jízdě manipulujete se spojkou, abyste byli po projetí zatáčkou co nejrychlejší. Také platí, že není skok jako skok. Jestliže chcete být rychlejší, lze motorku utlumit natolik, že se na skokánku takřka neodlepí od země. U složitějšího triku je ovšem pořádný odraz nezbytný.

LEGENDA VERSUS JEJÍ VYZYVATEL

Srovnáte-li obrázky ze stařičkého Motocross Madness 2 a dnešní MX vs. ATV, až na detaily budete jen těžko hledat rozdíly. Roztahané textury, hranatí jezdci a motorky, obecenstvo na stadionech a vůbec celé nepříliš atraktivní okolí dává najevo, že se autoři zaměřili spíše na jiné stránky svého díla. Stejně tak zvukově hra propadá. Prapodivné „plechové" řinčení motorů vás vždy provází od začátku až do konce závodu.

Spolu s bonusy jsou to však jediné vady na kráse, jež lehce degradují výsledný dojem. Člověk si ale nevybere, stejně jako v životě. Buď žijete s krásnou modelkou, pro niž je krása vším, nebo s normální dívkou, která nabízí soucit i pochopení. MX vs. ATV se dá přirovnat k druhému případu. Bude vám věrná, bude se o vás starat, nabízet zábavu a uvolnění. A přitom na peněženku (potažmo hardware) nebude náročná a vystačí si s průměrem.

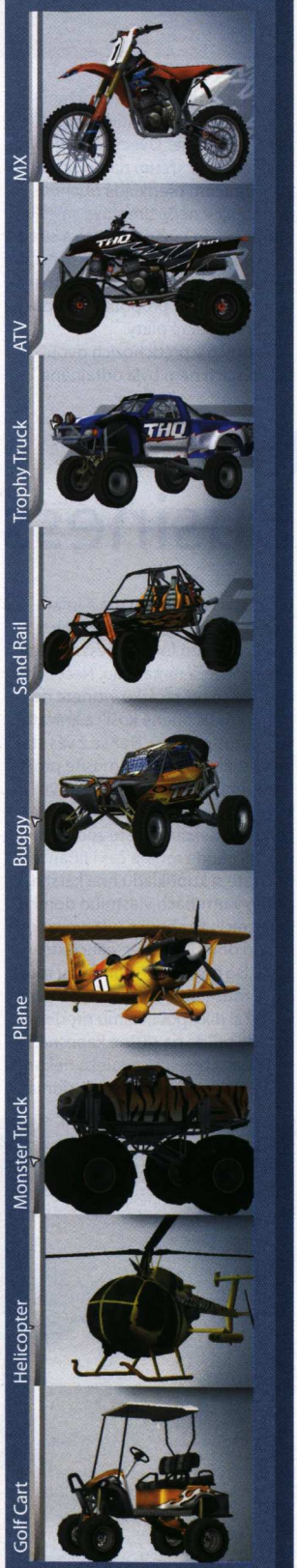
MX vs. ATV Unleashed **7,8** VERDIKT

- Nespočet módů
  Nespočet tratí
  Nespočet zábavy
- Zastaralá grafika
  Neovladatelná vozítka (některá)
  Prapodivné zvuky

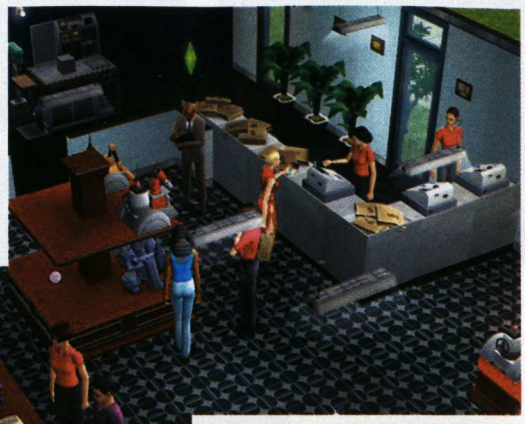
Vyvážená kombinace návykové arkády a hardcore simulátoru. Nebýt přemíry chybiček, jednalo by se o hru s velkým H.

VDOLKY A MAŠINY

MX vs. ATV nabízí kromě padesátky různých tratí devět základních skupin všemožných vozidel (i vznášedel), s nimiž vyrazíte dobývat závodnickou slávu.



Oddělení bonsají



The Sims 2: Open for Business

Nevíte co s penězi? Dejte nám je!

The Sims jsou k nezadržení stejně jako mladičký rychlík Alexander Ovechkin. Open for Business je již třetím datadiskem, který hráčům předkládá obchodní činnost v nejširším slova smyslu. Pronikáte do tajů drobného a středního podnikání a v případě úspěchu zakládáte vlastní firmy, zaměstnáváte workoholiky, propouštíte lajdáky a rušíte třinácté platy.

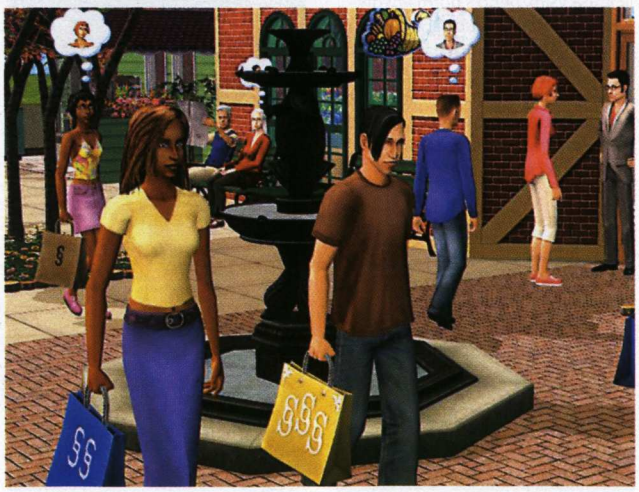
Zatímco v předchozích dvou datadiscích nám byla odtajněna tajemství nočního života a infantilních radovánek na amerických kolejích, Open for Business se zabývá seriózněji tématikou. Nečekejte však, že se od začátku vrhnete do hraní v naškrobené košili a kravatě se zlatou sponkou. Než se z vás stane virtuální Bill Gates, musíte projít krušnými začátky neperspektivního byznysu. Prodávat se dá skutečně cokoli a kdekoli. Abyste zpočátku ušetřili chudé rodině čas i finance, otevřete si kupříkladu hračkářství přímo v útrobách vlastního domku. Zákazníci vás chodí navštěvovat přímo do domu a zaměstnanci jste vy sami. Do finančního koloběhu rodiny se může zapojit i nejmladší dcerka, jež si díky pouličnímu prodeji citronády přijde na slušné kapesné.

Zábava tím však zdaleka nekončí. Časem si díky prosperitě domácího obchůdku koupíte parcelu, na níž vybudujete kamenný obchod. Zákazníci se jen pohrnou, ale peníze navíc přináší nové problémy. Bude třeba, abyste najali zručné zaměstnance s potřebnými schopnostmi. Následně musíte dohlížet na pracovní morálku. Jedna líná černá ovce může bez problémů strhnout zbytek personálu k hromadné rebelii, načež vás zákazníci opustí rychleji než sňatkový podvodník. Nastane-li taková situace, existuje množství alternativ, jež by měly daný problém vyřešit (alespoň dočasně). Neposlušnému podřízenému můžete snížit plat, odebrat prémie či dát vyhazov na hodinu. V každém případě, ať už učiníte jakékoliv rozhodnutí, ve finále bude výsledek pozitivní, neboť i vámi udělený trest se stane výstrahou pro ostatní. Nastávají však také situace, kdy odměňujete. Pilní zaměstnanci si zaslouží zvýšení platu, nejlepší z nich to mohou dotáhnout až na funkci vašeho osobního manažera (nebo „moneyžera"?).

Významnou roli hraje kromě ekonomických záležitostí také sféra sociální. Konkrétně přímá komunikace s klienty a typologie zákazníků. První z faktorů se přímo odvíjí od schopností vašeho zaměstnance, které (naštěstí) rostou úměrně k množství odvedené práce. Co se samotných zákazníků týče, setkáte se s celou řadou chování a požadavků. Jedni vyžadují komunikaci s prodavačem a neustále se na něco vyptávají, jiní nesnesou ani prodavačův pohled a po chvíli odchází s pocitem, že byli obtěžováni. Dívky si budou v obchodě s oblečením zkoušet desítky šatů, muži často přijdou, sáhnou po prvním saku a odkráčí směr pokladna.

> Nejlepší to mohou dotáhnout až na osobního moneyžera

Open for Business nabízí řadu zajímavých rozšíření, díky kterým se už tak obrovské univerzum The Sims 2 rozrůstá o další hodiny hraní a desítky netradičních možností. Navíc ani původní základ, totiž druhý díl se svou grafikou a pojetím, se s odstupem času neokoukal a má se čile k světu. Dost ale bylo řečí. Jde se vydělávat!



Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
My hovercraft is full of eels

Platforma :. PC

Žánr :. Simulátor života
Výrobce :. Maxis
Distributor v ČR :. EA Czech
Homepage :. thesims2.ea.com
Minimální konfigurace :. Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 3,5 GB na HDD
Lokalizace :. Titulky
Cena :. 799 Kč

KONKURENTI
:. The Movies **7,9**
:. The Sims2: Univerzita **8,3**
:. The Sims 2 **9,0**

DVD **Video najdete na** DVD 02/06

The Sims 2: Open for Business — 7,7 VERDIKT

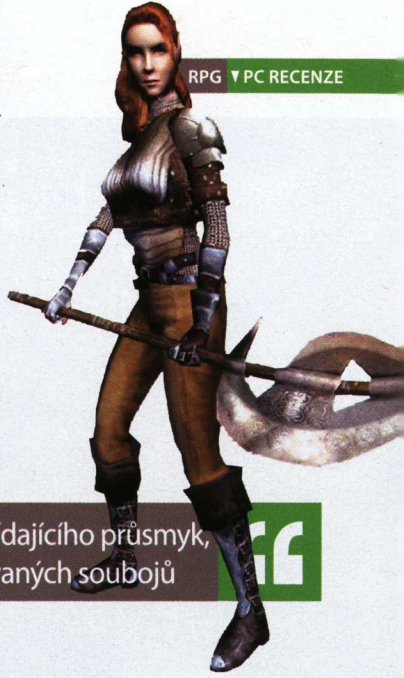
- ▲ Myšlenka virtuálního podnikání
- ▲ Staří dobří The Sims
- ▲ Opět hodiny zábavy
- ▲ Rozšíření o další nepoznanou oblast
- ▼ Zaujme užší skupinu hráčů než předešlé datadisky

Třetí datadisk k The Sims 2. Tentokrát bez dlouhých večírků a alkoholu, zato však s velkým štosem peněz a vlastními firmami.

Asijské bistro

Perský koberec jako vlajka? Inu proč ne!

Ke složitějším útokům se hráč dostane až časem



Neverend

Co vznikne zkřížením Final Fantasy a Baldur's Gate? Odpovídají nám slovenští kuchaři ze studia Mayhem, jejichž mixér sice není značkový, ale přesto připravil slušně hratelný drink

Platforma :- PC

Žánr :- RPG
Výrobce :- Mayhem Studios
Distributor v ČR :- Dusk2Dawn
Homepage :- www.neverend-game.de / www.mayhem.sk
Minimální konfigurace :- Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 2 GB na HDD
Lokalizace :- Neoznámeno
Cena :- Neoznámeno

KONKURENTI
- Baldur's Gate 2 **10,0**
- Final Fantasy VIII **9,0**
- The Longest Journey **9,5**

Nebylo by krásné, kdyby se vrátily časy starosvětských RPG, v jejichž tiskových zprávách by se nehemžila jen slova jako nadpřirozená inteligence, revoluční (to jest umně vykradený) souboj ový systém a v neposlední řadě grafika, při které vytržené bulvy explodují slastí? Lamentování starců vyslyšelo slovenské studio Mayhem, které na svém dítku pracuje již od roku 2002. Neverend není originální, nevypadá nejlépe a ani jeho příběhem není ohrožena světová produkce papírových kapesníků, ale poklidně nás ve svém mixu RPG a adventury unáší malometrážním světem, který dokáže hráče polapit a nepustit více než dvacet hodin.

Inspirace je dobrou věcí v případě, že se správně využije. Díky spojení pendlování po 3D mapě, na které náhodně narážíme na neviditelné protivníky ve stylu Final Fantasy, s městy a lokacemi, na jejichž předrenderovaných pozadích probíhá komunikace s NPC, vzniklo pohádkové dobrodružství křehké dívky Agavaen. Ta se coby tulačka a loupežnice zaplétá se špatnou společností. Jedné noci je svými kumpány připravena o magický amulet, jediný odkaz na vlastní rozmlženou minulost, a navíc ji vůdce tlupy obviňuje ze zmizení bedny s pokladem. Cesta za pronásledováním loupežnických odpadlíků je nalinkovaná jako školákův sešit a je také prvním závažím, které jinak velmi povedenou hru stahuje k ose průměru. Na dobrodružství svého formátu je zde jednoduše málo peripetií. Polovinu hry strávíme bádáním, jak překonat bažinu a dostat se dál na sever, a veškerou další činnost táhnou pouze postranní úkoly typu „zajdi za město, vybij vlky a přines ztracenou dýku!"

> Narazíte na obra s úchylkou na blyštivé předměty hlídajícího průsmyk, sídlo mocných víl a také stovky náhodně generovaných soubojů

Co drží hru nad vodou, je jednoduchá, pohádková atmosféra. Agavaen se stane spásným andělem městečka Milldrew obkloneného divočinou a později vykoukne i její magická minulost s nezbytným „vyšším posláním". Je zde obr s úchylkou na blyštivé předměty hlídající průsmyk, sídlo mocných víl a také stovky náhodně generovaných soubojů. Ačkoliv lze z boje kdykoliv utéct, neustálé narážení na protivníky po uběhnutí deseti kroků autoři z Final Fantasy zkopírovat skutečně nemuseli. Budiž útěchou, že zabíjením raubířů a vlkodlaků Agavaen čile roste úroveň sice klasickým, ale bezchybně fungujícím systémem „rozděl body mezi základní vlastnosti a pak jen sleduj, jak se dívčina zlepšuje v magii".

Již po několika soubojích zamrzí, jak málo je jejich skvěle načrtnutá myšlenka využita. Každý protivník, každá zbraň a její útok má určitou rychlost. Jakmile doběhne ukazatel do konce, postava zaútočí. Například lehkým mečem lze uďobat kostlivce dřív, než se vůbec dostane k tahu. Čím více hráč danou zbraň používá, tím více útoků různě náročných na čas odemkne. Obrovskou nevýhodou je, že Agavaen bojuje po většinu hry osamocena. Taktika tím výrazně podřimuje a pořádného propleskutí se dočká až po mnoha hodinách.

Se svou průměrnou grafikou, absencí automapy a jen některými namluvenými dialogy Neverend kráter do světa nevyvrtá. Příznivce adventurních RPG však přiláká netradiční pohádka se zajímavou hudbou, která se dokáže zakousnout a nepustit.

S dvourozměrnými pozadími si grafici vyhráli

QUEST FOR GLORY – ZAPOMENUTÁ LEGENDA

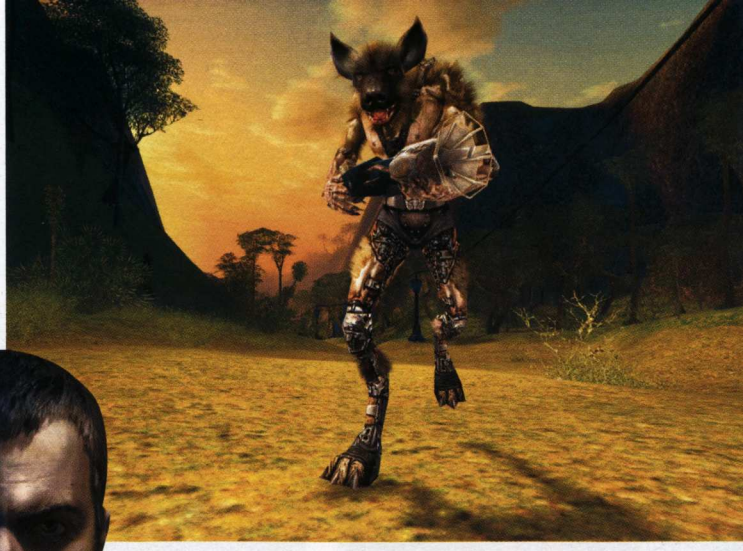
Neverend svým hybridním zkřížením adventury na nádherných 2D obrazovkách s RPG souboji připomíná slavnou pentalogii od Sierry, která nás provázela v letech 1989 až 1998. Na rozdíl od dnes recenzovaného titulu však Quest for Glory nabídl velkolepou zápletku, stovky herních obrazovek a dokonce i jistou nelinearitu podle povolání, které si hráč zvolil. Škoda, že se podobné hry již neděla-jí, a Neverend je jen smutným, ale o to více potěšujícím povzdechnutím.

Neverend **6,3** VERDIKT

- ▲ Pohádková atmosféra
  Soubojový systém a zbraně
  Grafika ve městech
- ▼ Slabší výprava
  Náhodné souboje
  Grafika v divočině

Moderní RPG nemusí být jen 3D s úchvatnou vizualizací a zuřivým klikotem myší. Neverend je krásným návratem ke starým časům, který však kazí několik fatálních chyb.

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Propadnete pánice!



Vivisector: Beast Inside

Co vznikne spojením lidské mysli a zvířecích schopností?

Platforma PC

Žánr Akce
Výrobce Action Forms
Distributor v ČR Cenega
Homepage www.vivisector.com
Minimální konfigurace Procesor 1 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta
Lokalizace Titulky
Cena 799 Kč

KONKURENTI
- Stubbs the Zombie **8,1**
- Gene Troopers **4,7**
- Far Cry **9,0**

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 02/06

Střílečku Vivisector jsme poprvé zaregistrovali před více než pěti lety. Ačkoliv to s titulem vypadalo drahnou dobu všelijak, v posledních měsících bylo o nadějném ruském dílku neobvykle často slyšet, což dávalo alespoň částečnou naději posledním přeživším fanouškům. Máme tu únor, a přestože vývojáři z Action Forms nikdy nebyli na dodržování předem oznámených termínů příliš pečliví, do obchodů se dostává plná verze.

Pět let je na vývoj vražedná doba. Víme to my, vědí to i lidé stojící za Vivisectorem. Jak z toho ven? Protože technické zpracování zákonitě poznamenala časová prodleva (hra stojí na stejném, byť mírně upraveném enginu), zaměřili se vývojáři na další neméně důležité složky – zbraně, nepřátele a zejména pak na příběhovou linii. A kupodivu to vyšlo.

INSPIRACE ODJINUD

Dějová zápletka je komplikovaná a střípky skládanky budete spojovat úměrně s každým dosaženým levelem. Určitou výhodu mají ti, kterým není neznámé (ať už se jedná o zpracování knižní či filmové) dílo Ostrov Dr. Moreaua od slavného spisovatele H. G. Wellse – právě jím je totiž Vivisector plagiátorským způsobem inspirován.

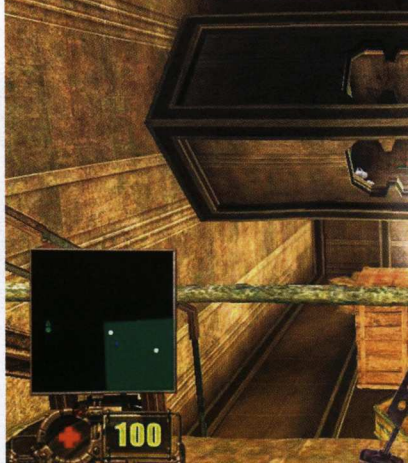
Na konci devatenáctého století se na neobydleném ostrově usazuje šílený vědec Dr. Morehead, jenž se proslavil svými úchylnými experimenty s lidmi a zvířaty. Tyto zcela odlišné formy života se snaží zkombinovat tak, aby ve výsledku stvořil nový druh organismu, jenž oplývá nejen lidskými schopnostmi (myšlení, chování, styl boje…), ale dokonce i lidskou vizáží. Dlouhá léta výzkumu přinesla kysele chutnající ovoce, jednoho dne se navíc experiment zvrtl a pohroma, na jejímž konci byl Dr. Morehead svými chovanci zavražděn, na sebe nenechala dlouho čekat. Sto let se o ostrov

HERBERT GEORGE WELLS

H. G. Wells se narodil v Bromley nedaleko Londýna v roce 1866. Po studiu na Normal School of Science v Londýně pracoval jako příručí v obchodě s textilem, v knihkupectví, později jako novinář a od roku 1895 se živil pouze psaním. Do povědomí veřejnosti se zapsal již svým prvním románem Stroj času. Následovaly další úspěšné knihy, díky kterým je považován za zakladatele žánru science fiction. Některá jeho díla byla dokonce zfilmována (Ostrov Dr. Moreaua dvakrát), či převedena do herní podoby.

Ladislav Nosáčkovec, stálý spolupracovník Doupěte
Momentálně má hlavu plnou otázek

> Prostředí se střídají rychlostí ruličky toaletního papíru na záchodě salmonelou postiženého pacienta



Jedna z utajených laboratoří

Co dělat v ohnivém pekle?

nikdo nezajímal. Nikoho nenapadlo prozkoumat, co se zde odehrálo. Nejvyšší čas to napravit.

Obyvatelé ostrova vás již po několika vteřinách strávených na jejich půdě přesvědčí, že všechny fámy a pověry o hrůzostrašném ostrově jsou do puntíku pravdivé. Ocitáte se jen pár stovek metrů před komplexem doktorových laboratoří, a jakmile se vydáte jejich směrem, už po vás bůhví odkud pálí. Aniž byste věděli, kde vlastně jste a co se po vás chce (na ostrov se dostáváte za podivných okolností), ihned jste vystaveni první velké zkoušce. V rukou vás hřeje usmolený samopal a hlavou proniká jako čerstvě zabořená kulka myšlenka, že jste se nestihli se všemi pořádně rozloučit.

Předchozí slova nejsou přehnaná. Vivisector není jednoduchou hříčkou pro malé děti a podle toho se budete muset zařídit. A že vás už po pár metrech zabila neidentifikovatelná forma života, přestože hrajete na nejnižší úroveň obtížnosti? Nedivte se, tady nejste v pohádce. Vivisector je krvežíznivý horor, který vám už po několika minutách připomene chvíle strávené ve společnosti Far Cry – inspirace německým klenotem je nepřehlédnutelná.

CHYTÁNÍ KUŘAT

Hráč se ve Vivisectoru setká se třemi základními typy nepřátel. Máme tu neinteligentní mutace zvířat (potrápit dokáží pouze v hojnějším počtu), dále pak klony lidí a zvířat Humanimals, kteří kromě strašlivé v dobrém slova smyslu vizáže místy zapojí i logické myšlení. Nakonec se setkáme s tzv. Brutes, tvory, kteří oplývají inteligencí srovnatelnou s tou lidskou – navíc také silou a odolností, s níž se normální člověk nemůže měřit. Myšlení nepřátel je na vysoké úrovni. Protivníci se různě schovávají, útočí zásadně v přesile a především se pohybují mimořádně rychle – místy je zabití protivníka stejně obtížné jako chytání kouře holýma rukama. A to jen proto, že ho jednoduše v té rychlosti nemůžete zaměřit.

Jedním z nejzákeřnějších es hry je design misí. Více než patnáctka levelů zajišťuje hráči dostatečnou porci zábavy, navíc podporovanou efektem „pořád se něco děje". Mise jsou živé, prostředí se střídají rychlostí ruličky toaletního papíru na záchodě salmonelou postiženého pacienta, a i samotná náplň působí živým dojmem: od zbabělých úprků o holý život, až po akční vložky plné mrtvol a zdí obarvených na křiklavě rudý odstín.

S technickým zpracováním se to ale má hůř. Pětiletý vývoj zapříčinil, že ačkoliv se grafika nijak zvlášť nevymyká standardu, hardwarové požadavky jsou díky nedotažené optimalizaci na vcelku nepříjemných hodnotách. U hudební kulisy je situace obdobná – zvuky se utápí v šedi průměru, soundtrack vás do správné atmosféry naladí jen minimálně.

Výsledek? I přes veskrze pozitivní kritiku nenabízí Vivisector v podstatě nic revolučního, a srovnáme-li ho s ostatními tituly poslední doby, vyjde nám tuctová akce oplývající skvělou příběhovou zápletkou a vyváženou hratelností. Pokud vám to stačí, není co řešit…

Vivisector: Beast Inside

6,8 VERDIKT

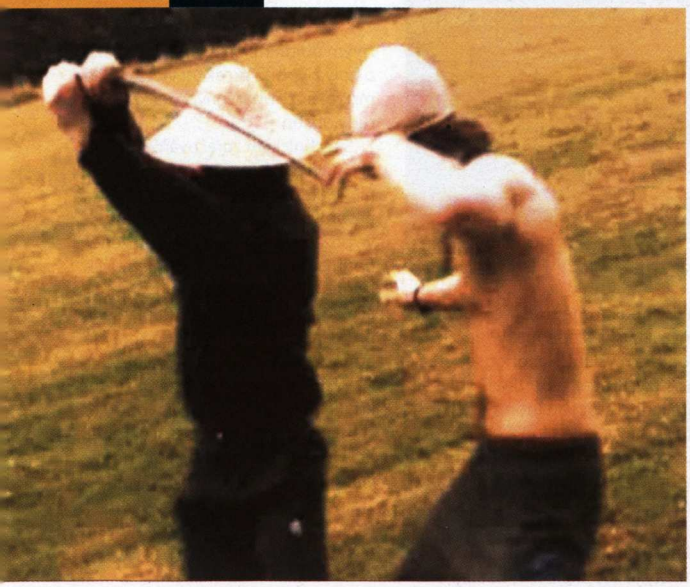
- ▲ Dějová zápletka
  Nepřátelé
  Design misí
  Pořád se něco děje
- ▼ Místy obtížné
  Technické zpracování

Nadprůměrná střílečka s oživujícím námětem, která překvapí svou obtížností a hratelností.

Tu máš, ty zvířecí cosi!

O výbuchy není nouze

inzerce



Rag Doll Kung Fu

Vyzbrojeni jen svou Chi a kvalitní myší

Platforma :· PC

Žánr :· Bojovka
Výrobce :· Mark Healy
Distributor v ČR :· Valve (systém Steam)
Homepage :· www.ragdollkungfu.com
Minimální konfigurace :· Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 400 MB na HDD
Lokalizace :· Ne
Cena :· 14,95 USD (cca 360 Kč)

KONKURENTI
:· Tekken 5 **8,5**
:· Soul Calibur 3 **8,5**
:· Bojová umění v tělocvičně **Vyzkoušeno, leč nehodnoceno**

Zapomeňte na stovky neuvěřitelných klávesových kombinací, počítání, kolik framů trvá jaký pohyb, a další nezbytnosti klasických bojovek. Uchopte pevně svoji myš a soustřeďte se. Rag Doll Kung Fu (dále jen RDKF) je jiná bojovka. Spolu s ovládáním jde ruku v ruce i fyzika. Postavičky jsou hadrovými loutkami – jde s nimi dělat prakticky cokoli. Jak navíc zdůrazňuje sám autor, nemusíte se bát, že si zasukujete vodící šňůrky.

Pojďme si nyní ovládání vysvětlit. Kroužením myší se „nabíjíte", soustředíte svoji energii, což je patrné z modrého světélkování postavy. Lépe se potom skáče i bojuje. Zbytek už není tak snadný. Chcete se pohnout? Chytněte levým myšítkem patřičnou končetinu a posuňte ji, kam uznáte za vhodné. Výběr je omezen jen délkou končetiny – hadroví bojovníci mají rozsahy, jaké by jim i mladé gymnastky mohly závidět.

Cestu si můžete zkrátit mocným skokem – pořádně škubněte myší, exkurze do stratosféry je v ceně. Tak jako tak, nebude trvat dlouho a přibelháte se k protivníkovi. Boj začíná. Pravým myšítkem vyberete směr útoku a zbytek už zařídí váš svěřenec. Můžete máchat rukama, nohama a hlavou „ručně". Vyplatí se to zvláště, pokud třímáte zbraň. Neměl bych ani opomenout výhodu, jíž se pyšní ruce – velmi účinně totiž blokují příchozí rány.

Bojovat s hadrovými panenkami, které jsou jen pod vaší kontrolou, je i pro ostříleného hráče novinka – a kde nepomohou léty nastřádané zkušenosti, nahradí je trénink. Zpočátku budete rádi, když se posunete o několik pixelů, zanedlouho však budete zručně čelit herním nástrahám. A co na vás čeká? Tvůrce hry Mark Healy vyrobil hru ve svém volném čase, přesto nabízí pestrou škálu různých možností. Základem je 16 příběhových misí, jež jsou prokládány klasickým kung fu filmem ze staré školy. A popravdě – hned první zápletka se slečnou na houbách, díky kterým skáče výš a vy tak můžete sbírat jakési hvězdičky, dává tušit dobrou zábavu.

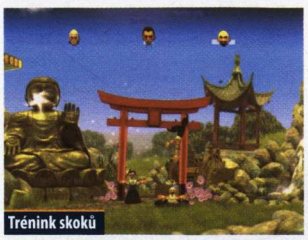
Kromě příběhu tu jsou i další singleplayerové herní módy, jako třeba Ninja Onslaught, kde se bráníte útoku ninjů, Rag Doll Soccer, což není nic jiného než klasický fotbálek v duchu hry, či Rag Doll Athletics, kde si zkusíte disciplíny sprint, skok daleký, skok vysoký, hod daleký a kop do dálky. Hra umožňuje i multiplayerová klání. Máte-li víc USB myší, legrace se může odehrát přímo na vašem počítači. Pokud ne, po síti si zahraje až osm hráčů.

Multiplayer ale není jen o fotbalu nebo klasickém deathmatchi. Spolu s přáteli můžete natočit vlastní kung fu film. Což mi připomíná neuvěřitelné množství odemykatelných věcí, mezi nimiž je i editor na remixování herní hudby.

Dojem z hraní je díky tomu všemu příjemný. Rag Doll Kung Fu je originální a nápaditou hříčkou, která zabaví, přestože v prvních minutách vyžaduje pořádnou dávku trpělivosti. Pokud hledáte něco pro odreagování, něco nového, co by zaujalo, něco dynamického na vybití přebytečné energie, najdete to právě zde. Paňácové létají kolem, k tomu hraje ztřeštěná hudba (už jen titulní rap o bojových uměních stojí za to), běží šibeniční „time bonus" a vy se snažíte moc nesmát nádherným pohybům, protože jinak se nemůžete soustředit. Co ještě říct? Sensei říká: Sami si hru vyzkoušejte – na domovských stránkách najdete demoverzi, jež je (stejně jako plná verze) dostupná přes distribuční systém Steam.

Že by mi chtěl podat ruku?

Fotbalem žijí všude


Trénink skoků

Rag Doll Kung Fu **7,4** VERDIKT

- Originalita
- Hromada skvělých nápadů
- Vychytané ovládání
- Roztomilá fyzika pohybů
- Množství herních módů
- Distribuce jen přes Steam
- Chvíli trvá, než se vám ovládání zažije
- Humor hry nemusí oslovit každého

Originální nezávislá hra, kterou jednoduše nejde přejít bez povšimnutí

> Hadroví bojovníci mají rozsahy, jaké by jim i mladé gymnastky mohly závidět

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
V poslední době okouzlující trollí čarodějka

Hrůzný pohled na grafiku hry

American Conquest: Divided Nation

Zapomněli jste poslat svým známým vánoční přání? Nevadí, učiňte tak dodatečně o Velikonocích

Divided Nation je druhým datadiskem ke tři roky staré strategii American Conquest. Těžko říct, kde udělali soudruzi z NDR chybu, když rozšířená verze hry (přesněji řečeno stand-alone datadisk, který přináší nový herní obsah) přichází na trh až v únoru 2006. Na tom však zjevně nesejde. Studio GSC se řídilo heslem lepší pozdě než nikdy a po šestatřiceti měsících herního spánku nám do rukou předává strategii, jež by uspěla v roce 2004… a i to jen těžko.

Zatímco původní American Conquest se zabýval obdobím rané kolumbovské Ameriky a problémy kolonizace, Divided Nation posouvá děj do devatenáctého století, konkrétně do roku 1861 na začátek války Severu proti Jihu. Napříč kampaněmi si budete moci vyzkoušet postup za čtyři různé strany. Ocitnete se v roli generála v občanské válce, stanete se velitelem texaské domobrany a v neposlední řadě i kapitánem místních pirátů. Tradiční mise, známé z každé real-time strategie, pravidelně střídají úkoly prosté staveb a těžby, kdy se musíte s malou skupinou vojáků probít skrz nepřátelskou linii.

> Funkce zoom? Prostě skloňte hlavu blíž k monitoru

v první misi osvědčí určitá taktika k překonání nepřátelské přesily, uplatníte ji až do konce hry bez ohledu na obtížnost dalších misí či složení jednotek – důležitý je počet. Rozdíly v chování a efektivitě jednotlivých vojenských oddílů jsou jen kosmetické, což je příčinou nepřehledných bitev, které se svým pojetím spíše hodí do nového Rugby od EA Sports, než do válečné strategie.

V oblasti hratelnosti je Divided Nation archeologickou vykopávkou, která se už nehodí ani do muzea. Mnohem hůř si však vede vizuální stránka hry. Plně izometrická 2D grafika dnes neohromí, zvláště když všechny jednotky vypadají identicky a jediným rozlišovacím znakem je mnohdy pouze barva uniforem. Minimální možnosti otáčení kamery završuje „skvělá" funkce zoom. Přiblížit hru lze dvojím způsobem – buď skloníte hlavu blíž k monitoru (což je efektivnější), nebo využijete kouzelných tlačítek klávesnice a hrací plocha se zvětší natolik, že jen stěží rozeznáte čerstvě posekanou louku od místního lesa.

Celkem hra nabízí padesát nových misí, devět kampaní a přes sto různých zbraní. Co jsou však čísla v porovnání s nevalnou hratelností, ošklivou grafikou a jednotkami, jež nerozeznají spolubojovníka od nepřítele? Příznivcům zábavných strategií s kvalitním příběhem doporučuji volit Age of Empires 3, popřípadě Cossacks 2, nikoli však pozdně vydaný datadisk s minimem inovací. Oddávat se Divided Nation by bylo herním sebemrskačstvím!

BLITZKRIEG 2 – PODOBNĚ, ALE LÉPE

Oblasti současných strategií s izometrickou grafikou vládne Blitzkrieg 2. Neoplývá detailním zpracováním a disponuje chybami, které postihují hratelnost, ve svém velkolepém zpracování bitev ale jen těžko hledá konkurenci. Na rozdíl od nepovedené Divided Nation navíc dbá na realistické pojetí událostí odehrávajících se na bojišti.

Desítky misí však trpí jako starý slepý ovčák, který už dosloužil. Variabilita herních momentů je takřka nulová. Pokud se vám již

American Conquest: Divided Nation — **3,9** VERDIKT

- ▲ Editor map
- ▼ Stereotypní mise
  Hratelnost
  Úděsná grafika
  Chování jednotek

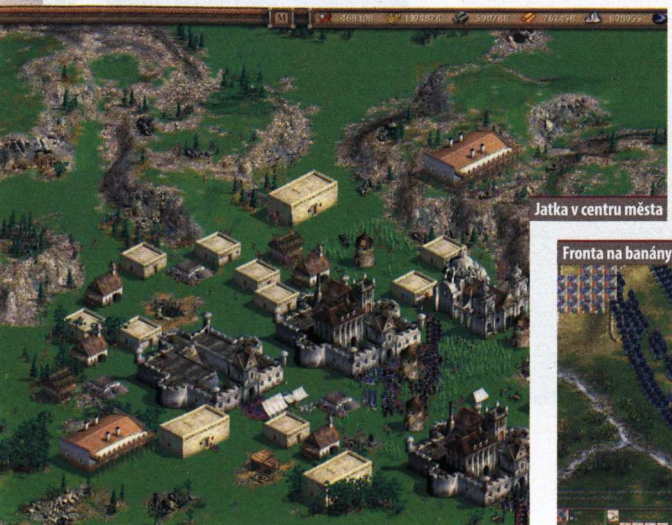
Strategie, jež z nepochopitelných důvodů vyšla o tři roky později, než měla. Tenkrát by se ještě dala hrát.

Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
My hovercraft is full of eels

Platforma :· PC

Žánr :· Real-time strategie
Výrobce :· GSC Game World
Distributor v ČR :· Cenega
Homepage :· www.americanconquest.com
Minimální konfigurace :·
Procesor 2 GHz, 256 MB RAM, 128MB grafická karta, 2,5 GB na HDD
Lokalizace :· Ne
Cena :· 799 Kč

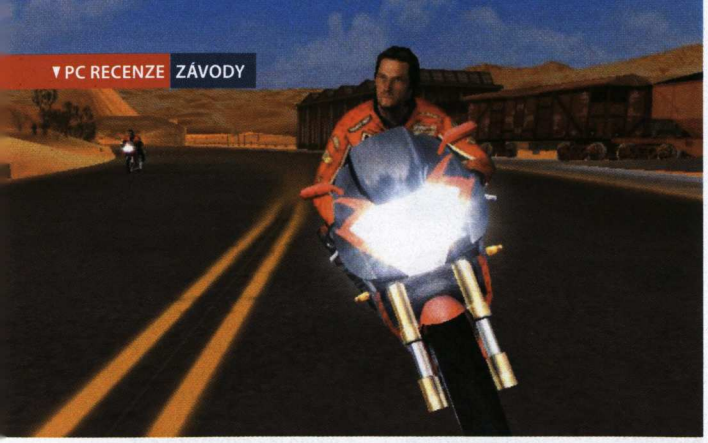
KONKURENTI
- Age of Empires 3 **8,9**
- Age of Mythology **9,0**
- American Conquest **8,0**



Jatka v centru města

Fronta na banány

Maškarní bál, zn. přijeď na koni



Malá motorkářská pirueta

Jacked

Motorkářské gangy všech zemí, spojte se! Nastává čas odplaty

Málokdo si dnes vzpomene na motorkovou akci Road Rash, která dobývala srdce nejednoho násilníka na dvou kolech. Pánové z vývojářského týmu Sproing ji ale mají evidentně v živé paměti, což dokazuje jejich „roadrashovský" výtvor Jacked. Hlavním motivem není pouhé ježdění na silných strojích, kterým se v motoru splašili koně, nezbytnou komplementární součást tvoří nečisté zneškodňování oponentů všemi dostupnými prostředky.

Kampaň je rozvržena tak, abyste v průběhu čtyřiadvaceti misí probrouzdali doslova celou Ameriku. Uličky New Yorku, temná zákoutí Virginie, prachem pokryté dálnice Mexika až po bohem zapomenutou Nevadskou poušť. Zde i v mnohých dalších lokalitách se budete utkávat s oponenty v nejrůznějších disciplínách. Může jít o klasický závod na několik kol, projíždění checkpointů, jízdu na čas nebo takzvané „násilnické" módy. Na ně vyrážíte rovnou v celých tlupách, aby proti sobě na silnici stanuly dva znepřátelené motorkářské gangy. A tak se častokrát stává, že se po dálnici žene desítka motorek, jež dohání vedoucího jezdce držícího důležitý fant. Mezitím se motorkáři mezi sebou řežou vším, co po cestě sebrali. Tyčemi, železnými trubkami, pálkami, dokonce i granáty a puškami. Nemusíte jen tupě bojovat. Pokud bažíte po výkonnější motorce, není nic lehčího než zlikvidovat protivníka a mašinu mu sebrat zpod rukou.

Zní to hezky, ale ve skutečnosti je vše jinak. Není žádným překvapením, že je Jacked ryzí arkádou, ale i ta má své meze. Motorka se tak – nehledě na poměrně široký výběr motorek nejrůznějších kubatur – stávají stereotypními. Iritovaly mě omezené možnosti ježdění, kdy se musíte striktně držet silnice. Jakmile vyjedete bokem, zarazíte se v lepším případě o neviditelnou bariéru. V horším případě motocykl znenadání vybouchne, čímž ztratíte drahocenné umístění. „Naštěstí" je Jacked arkáda na slovo vzatá a v průběhu závodu se zabýváte také sběrem nejrůznějších bonusů. Mezi ně patří zejména zbraně a nitro, díky němuž si stisknutím kouzelného tlačítka zrychlíte motorku ve stylu Need for Speed.

Jacked není vyloženě špatnou hrou – takovým označením bych jí křivdil. Nesmíte však od ní čekat zázrak, pouze mírně okořeněné

> Jacked nenabízí takovou zábavu, jakou by mohla ze svého nitra vymáčknout

nechová jako motorka, pocitově se jedná spíše o futuristickou dvoukolku, která je dokonale přišpendlena k zemi. Nelze z ní spadnout, pouze pokud se čelně srazíte s protijedoucím nákladním vozem. Přeskoky z motorky na motorku jsou ve stylu sci-fi, stejně jako stoprocentní úspěšnost při střílení ve třistakilometrové rychlosti. Chápu, že autoři chtěli Jacked co nejvíce zjednodušit. Výsledek ale hraničí s nabouráváním hratelnosti, která je už i bez toho skryta v šedi průměru.

Jacked zkrátka nenabízí takovou zábavu, jakou by mohla ze svého nitra vymáčknout. Závody se ježdění na motorkách s lehce nedotaženým grafickým zpracováním. Na odpolední odreagování a zavzpomínání na starý dobrý Road Rash však dokonale vystačí.

Jacked — **4,9** VERDIKT

- ▲ Jednoduchá zábava
- ▲ Okořeněné závodění
- ▲ Vzpomínka na Road Rash
- ▼ Průměrná hratelnost
- ▼ Dětská obtížnost
- ▼ Nevynikající grafika

Jacked je arkádou každým coulem, což se někdy nevyplatí. Ovšem na krátké zpestření pracovního dne bohatě vystačí.

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Je rád, že je rád. Ale rád se nemá

Platforma :· PC, PS2, Xbox

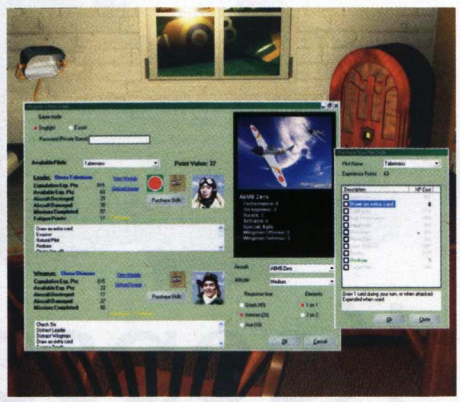
Žánr :· Závody
Výrobce :· Sproing Interactive Media
Distributor v ČR :· Neoznámeno
Homepage :· www.sproing.com/website/flashed/games_jacked.html
Minimální konfigurace :· Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 1,1 GB na HDD
Lokalizace :· Neoznámeno
Cena :· Neoznámeno

KONKURENTI
- Road Rash **7,4**
- MX vs ATV **7,8**
- Motoracer 3 **6,7**

ROAD RASH ANEB JAK TO BYLO PŘED DESETI LETY

Road Rash nebyl ve své době tak všestranný, jako je dnes Jacked. Nabízel závodění, do kterého byl implementován i boj muže proti muži. Dodnes má ale hra v některých ohledech navrch. Zejména pak v použití černého humoru, respektive kontroverzních vtípků ze strany autorů. Nezapomenutelné přejíždění chodců, obzvláště pak postarších babiček, jejich nemilé výtky na vaši adresu, lehké dívenky postávající na krajnici a mnoho dalších parádních titěrností, jež z Road Rash udělaly modlu brutálního závodění na motorkách. A tou i nadále zůstává.

Došlo i na pěsti



Down in Flames

Šachové partie nad Evropou a Pacifikem

Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
My hovercraft is full of eels

Archaický žánr tahových strategií je již dávno za zenitem, přesto neživoří a přežívá v podobě sérií, které stále dokáží zaujmout. Co víc, najdou se týmy vývojářů, jež mají snahu oživit slavné herní odvětví. Jedním z takových je i firma Battlefront.com. Jejich nejnovějším dokončeným projektem je letecká turn-based strategie z druhé světové války Down in Flames. Neotřelý nápad vytvořit tahovou hru zaměřenou na vzdušné souboje ale doznal ve finále podoby, která osloví jen úzkou skupinu hráčů.

> Herní koncept se podobá šachu

Down in Flames je titul, jenž vychází z pravidel stejnojmenné deskové hry. Neoplývá detailními animacemi krajiny, oslňující grafikou, ani excelentním audiovizuálním zpracováním. Jeho přednosti jsou skryty v precizním ztvárnění leteckých bitev a systému, který je doprovází. Proces samotného hraní probíhá tak, že si hráč zvolí jednu z válčících stran, za kterou by rád položil život, vybere příslušný herní mód a vzlétá do centra dění. Za sestřelené nepřátelské letouny získáváte zkušenostní body, které lze zužitkovat k „otevření" tajných letadel, uzamčených úhybných manévrů a útočných taktik. Kromě toho se vám dostává podrobných statistik o množství zlikvidovaných protivníků a vámi rozbitých strojů. Za předpokladu, že se vrátíte z bitvy živí a zdraví s několika zářezy na kontě, imaginární periodikum Battlefront Times vás bude vynášet do nebes.

Herní koncept by se dal přirovnat k šachu – jedné z nejstarších her naší planety. Bez pečlivého plánování a uvážených tahů se neobejdete. Zpracování samotných bitev staví na přímočarosti a jednoduchém postupu. Na herní obrazovce stojí proti sobě dvě nepřátelské letky a vaším úkolem je manévrovat s letadly tak, abyste dostali oponenty do postavení, z něhož je lze snadno sestřelit. Herní idylku hardcore hráčů tahových strategií ale může kazit fakt, že se celé herní dění odehrává v okně, přičemž samotné grafické efekty nápadně připomínají starou českou hru Vlak. Decentní výbuchy motorů a animace poškozených letadel jsou ve hře spíš z nutnosti, než ze snahy tvůrců zobrazit solidní vizuální efekty. Down in Flames přijdou na chuť především zarytí fanoušci tahových strategií. Ostatní hráči se jí budou s největší pravděpodobností stranit.

Platforma ▪ PC

Žánr ▪ Tahová strategie
Výrobce ▪ Battlefront.com
Distributor v ČR ▪ Neoznámeno
Homepage ▪ www.battlefront.com
Minimální konfigurace ▪ Procesor 1 GHz, 128 MB RAM, 60 MB na HDD, monitor schopný rozlišení 1 024 × 768
Lokalizace ▪ Není
Cena ▪ 1 699 Kč (individuální dovoz)

KONKURENTI
- Panzer General 3D Assault **8,0**
- Shattered Union **7,5**
- Port Royale 2 **6,5**

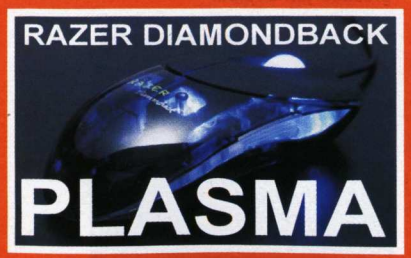
Down in Flames **7,1** VERDIKT

- ▲ Bodové ohodnocení v bitvách
  Autentické bitvy
  Množství pilotů
- ▼ Přehnaně lineární
  Chabé audiovizuální zpracování
  Příliš specifický žánr

Letecká tahová strategie z 2. světové války, kterou ocení především příznivci žánru.

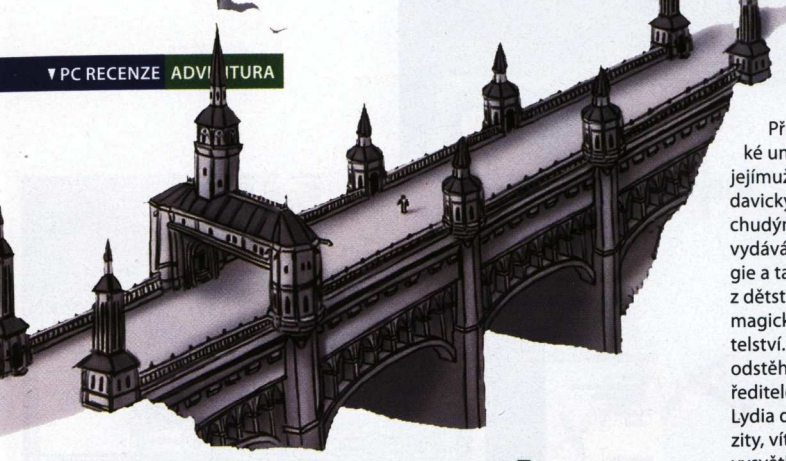
inzerce

NENÍ MYŠ JAKO MYŠ - ZKUS TO NEJLEPŠÍ



www.razerzone.com
RAZER™
Doručíme i zásilkově do 24 hodin na Váš stůl

Značkové prodejny a výhradní distributor RAZER U.S.A: PRAHA - TNTRADE, Za Černým mostem 1527, Tel: +421 777 024 621
HRADEC KRÁLOVÉ - TNTRADE, Myslivečkova 846, Tel: + 421 495 800 720 - BRATISLAVA - TNTRADE, Zadunajská cesta 12, Tel: +421 2 63530262
ONLINE V ČR: http://www.tntrade.cz ONLINE v SR: http://www.tntrade.sk
BUDEŠ RYCHLEJŠÍ A PŘESNĚJŠÍ NEŽ SOUPEŘI



Keepsake

Chtěli jste se naučit čarovat? Zahoďte Harryho Pottera, Keepsake vás to ve svém magickém příběhu naučí

The Longest Journey (TLJ), norská modla všech adventuristů, nastartovala módní vlnu dobrodružných her se zdánlivě křehkou hrdinkou v hlavní roli. Ačkoliv jsme se s oduševnělými dívčinami mohli setkat například již v letitých adventurách Kyrandia nebo Phantasmagoria, teprve TLJ ohromila svou procítěností a schopností dokonale pohltit hráče prostřednictvím neodolatelné April Ryanové. Nyní po jejím boku stojí sokyně. Jmenuje se Lydia, běhá po pestrých předrenderovaných pozadích, která jako by vypadla z kódu TLJ, a kolem ní poskakuje zvířecí přítel Zak, jenž prosvětluje neobvyklou samotu hry. U hlavních hrdinů a vizuální prezentace však podobnost se severským hitem končí. Malý výskyt postav a izolace na jednom typu prostředí s množstvím hádanek evokuje atmosférou spíše sérii Myst. Dokáže si přesto Lydia získat naše srdce?

Příběh se točí kolem magické univerzity Dragonvale, proti jejímuž komplexu budov je bradavický hrad Harryho Pottera jen chudým příbuzným. Lydia se sama vydává na cestu za poznáním magie a také za svou kamarádkou z dětství Celeste, se kterou složily magickou přísahu věčného přátelství. Celeste se před osmi lety odstěhovala, neboť její otec se stal ředitelem Dragonvale. Když však Lydia doráží před brány univerzity, vítá ji pouze bodrý kočovník vysvětlující základy ovládání a pak už jen prázdné školní zdi. Kam se všichni poděli, kde je Celeste a proč se v zahradě povaluje její hračka, dávný dárek Lydie? Na to již musí přijít hráč v pohádkovém příběhu, který sice ztrácí na velké výpravnosti, ale i tak dokáže zaujmout na mnoho hodin.

Keepsake je dobře hratelnou procházkou majestátním komplexem univerzity, v němž narazíme na zahrady, magické dílny, opuštěné studovny, a to vše ve velkolepé, prostorné architektuře, která využívá motiv draků, kde jen může.

Platforma :- PC

Žánr :- Adventura
Výrobce :- Wicked Studios
Homepage :- www.wickedstudios.com/keepsake
Minimální konfigurace :- Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 1,3 GB na HDD
Lokalizace :- Neoznámeno
Cena :- 999 Kč

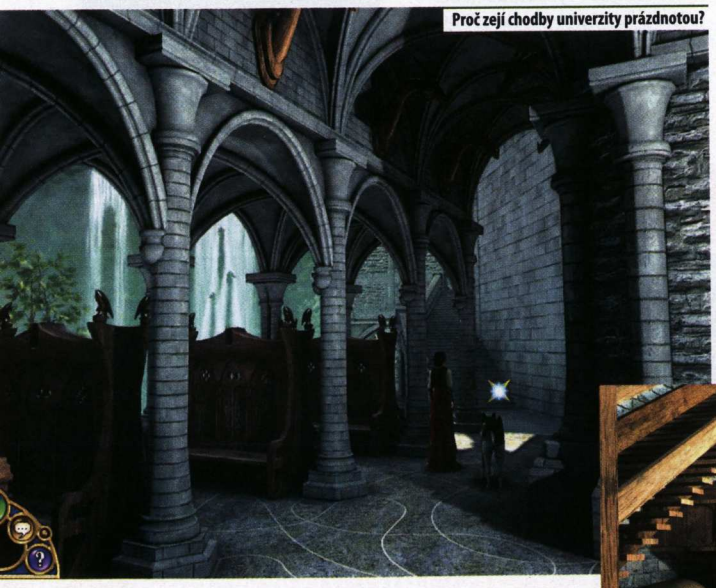
KONKURENTI
:- Still Life **Nehodnoceno**
:- Syberia **9,0**
:- The Longest Journey **9,5**

> Malý výskyt postav a izolace na jednom typu prostředí s množstvím hádanek evokuje atmosférou sérii Myst

Prostředí je na druhou stranu také jediné, co lze obdivovat. Fixace na jedinou opuštěnou lokaci nenabízí mnoho dějových zvratů ani častou komunikaci s postavami, hráč se musí spokojit s poznámkami zmizelých studentů apod. Naštěstí je zde Zak, mluvící vlk, který byl v minulosti mocným, akrofobickým drakem, ovšem záludná studentka na něm ještě před svým zmizením vyzkoušela jedno z kouzel. Zak sice nedosahuje cynismu Vrány z TLJ, ovšem je vítanou záchranou v pustém světě.

Prázdnota se ovšem netýká hádanek! Inventář není příliš objemný a používání předmětů se děje většinou automaticky, zato téměř na každém rohu na hráče číhá nějaké to magické nebo mechanické zařízení. Jsou zde hádanky jasné na první pohled, jiné vyžadují větší soustředění, ovšem jejich řešení vždy podléhá logice a ne frustrujícím pokusům. Diskutabilní je pouze systém nápovědy (viz boxík), díky němuž lze všechny puzzly obejít.

Když jsme na začátku zmínili technickou podobnost s TLJ z roku 2000, znamená to, že Keepsake mírně pokulhává za dnešní špičkou. Fixnímu rozlišení 1 024 × 768 však kontruje podmanivá hudba a velký počet renderovaných filmečků, jež společně dokáží navodit solidní dojem a především správnou fantasy atmosféru. Pro příznivce neukecaných, jednodušších adventur odehrávajících se v neobvyklém prostředí jasná volba.



Proč zejí chodby univerzity prázdnotou?

Zak občas nabídne pomocnou ruku... tedy tlapu

Grafika místy ohromuje detailem

INTERAKTIVNÍ NÁPOVĚDA

Pomocník, nebo ničitel hratelnosti?
Keepsake je jednoduchou hrou, použijeme-li systém nápovědy. Ta nám vždy přesně ukáže, kde je nutné použít ten který předmět nebo dokonce jak obelstít hádanku. Pokud se nepovede ani po nápovědě, počítač za hráče hlavolam sám vyřeší. Podobný systém se objevil například v sérii adventur s Texem Murphym, Under a Killing Moon nebo Pandora Directive. Tam se však za nápovědu strhávaly cenné body, zatímco zde je „zdarma". Lenivější hráči se tak snadno připraví o velkou porci zážitku.

Keepsake — 7,0 VERDIKT

- ▲ Architektura univerzity
- ▲ Drakovlk Zak
- ▲ Magická atmosféra
- ▲ Systém nápovědy
- ▼ Prázdnota prostředí
- ▼ Postarší grafika
- ▼ Systém nápovědy

Kvalitní pohádková adventura, která je svou jednoduchostí přístupná všem milovníkům magie a mladých hrdinek, na jejichž bedrech leží osudy lidí.

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Propadnete panice!

Letecký den v německé režii

Čím více závodníků, tím lepší požitek z jízdy

Trackmania Nations

Vzhůru do světa rychlých kol za jednotnou cenu nula nula nic

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Zkoušel používat hřeben, ale zjistil, že to nemá cenu

Když se před dvěma lety dostala na trh Trackmania, sudičky jí nevěštily nejrůžovější budoucnost. Koncept vypůjčený z kultovních Stunts však ukázal, že má i po letech co nabídnout, a hra si vybudovala širokou základnu fanoušků. Přišla svatba s hráči, a zanedlouho i první dítko nové generace s podtitulem Sunrise. Přidalo pár drobných vylepšení, zinovovalo grafický engine a žilo šťastně až do smrti. Možná.

Být jediničkem totiž není role, která by hrám slušela, a tak s novým rokem přichází i mladší bratříček. Nový přírůstek do rodiny Nations ale vyjíždí z nalinkované trasy. Dává vale singleplayeru a věnuje se čistě hře více hráčů. Trackmania Nations se od svých předchůdců zásadně liší především pojetím samotných závodů. Nadeo upustilo od ryze arkádové hratelnosti a nově přidalo špetku simulace. Co pro hráče změny v praxi znamenají? Pryč jsou časy, kdy náraz do stěny znamenal akceleraci zpátky na maximální rychlost během pár sekund. Nyní musíte dbát alespoň základních fyzikálních zákonů. Auta sice nadále narážejí ve stokilometrové rychlosti, aniž by se to na jejich zevnějšku valněji projevilo, každé zdržení se však výrazně promítá do výsledného času.

Situaci navíc komplikuje řada překážek. Jejich počet byl sice výrazně zredukován, bez okolků ale mohu prohlásit, že nabyly na zákeřnosti. Za všechny jmenujme propast, která vás vyhodí z tratě – a to prosím doslova – a vy nemáte jinou možnost, než začít od začátku a vyrovnat se se ztrátou třeba i jednoho kola.

Zákeřnost překážek jde ruku v ruce s novým prostředím, kde se Trackmania Nations odehrává. Ulice měst, známé z předešlých dílů, totiž předaly štafetu stadionům. Autorům se tento tah vyplatil. Znalci Trackmanie budou štěstím bez sebe z nového prostředí i z důrazu, jaký Nadeo klade i na nejmenší detaily. Ti ostatní si zaskáčou radostí… prostě „jen" kvůli božské hratelnosti. Tratě jsou variabilní, hráčů tisíce, a tak se musíte pravidelně přizpůsobovat odlišným stylům jízdy. Pravidelné žebříčky nejlepších závodníků vás budou pro změnu motivovat k dalšímu hraní. Kdo jednou zkusí, nebude chtít jinak.

Základní myšlenka je přitom tak jednoduchá! Trackmania Nations nenabízí stovky aut či desítky tratí – naopak si vystačí s jedním základním vozidlem a stejným počtem prostředí. Právě v omezených možnostech se skrývá důležitá motivace pro měření sil s živými protivníky. Všechna auta jsou stejně vybavená, a o výsledcích tak nerozhoduje výkon, nýbrž jezdecký um.

O singleplayeru nemůže být řeč. Slouží pouze jako trénink a dokonce zcela potírá možnost vydat se na okruh. Namísto toho v něm pouze projíždíte krátké úseky, kde o protivníka ani nezakopnete... Jedinou možností je proto multiplayer. Ovšem stačí jeho kvality jako argument ke koupi? Tentokrát rozhodně. Hra totiž byla uvolněna ke stažení zcela zdarma a její pořízení je otázkou jednoho kliknutí myší na domovské stránce. Čtenáři Doupěte však nemusí ani to – stačí, když vloží do mechaniky naše CD či DVD.

> Pryč jsou časy, kdy náraz do stěny znamenal akceleraci zpátky na maximální rychlost během pár sekund

ZAČNĚTE TRÉNOVAT

Vývojáři z Nadea se nedali na charitu. Nulová cena nové Tracmanie je „vinou" turnaje v elektronických sportech ESWC (Electronic Sports World Cup), pro nějž byla hra speciálně vytvořena. Do Paříže, kde se letošní ročník ESWC koná, se tak sjedou kromě všech ostřílených hráčů Counter-Striku také nováčci, kteří projdou kvalifikačním sítem v Nations. Zapojit se můžete i vy na www.trackmanianations.com. Hraje se o 40 000 dolarů!

ELECTRONIC SPORTS WORLD CUP

Kdo skočí nejdál, dostane předplatné Doupěte

Platforma :· PC

Žánr :· Arkádové závody
Výrobce :· Nadeo
Vydavatel :· Deep Silver
Homepage :· www.trackmanianations.com
Minimální konfigurace :· Procesor 500 MHz, 128 MB RAM, 16MB grafická karta, 1 GB na HDD
Lokalizace :· Ne
Cena :· Zdarma

KONKURENTI
:· Stunts **Nehodnoceno**
:· Trackmania **Nehodnoceno**
:· Trackmania Sunrise **8,2**

DVD Plnou verzi hry najdete na CD2/DVD 02/06

Trackmania Nations — 7,7 VERDIKT

- Nulová cena
- Úžasná hratelnost
- Grafika
- Jednoduchost
- Návykovost
- Singleplayer

Trackmania? A zdarma? K tomu není co dodat… Snad jen že hru najdete na aktuálním Doupě CD/DVD!

25 to Life

Některé historky z podsvětí nejsou tak zábavné, jak se na první pohled může zdát. A hra 25 To Life je toho živoucím důkazem

Poslouchá hip-hop, je ověšen zlatými řetězy od hlavy až k patě, nosí oblečení nejméně o dvě čísla větší a v každé druhé větě používá slova jako „fuck", „bitch" nebo „motherfucker". Jeho nejčastější aktivitou je zevlování s partičkou podobně smýšlejících jedinců, kteří sami sebe nazývají gangem. Neuznává hodnoty a vyznačuje se nihilistickým přístupem k životu. Přesně tímto způsobem by se dal s trochou nadsázky popsat jedinec spadající do cílové skupiny, jež by si měla pořídit hru 25 to Life. Je vlastně až s podivem, kolik vzniká v poslední době her s gangsterskou tématikou, které jsou zasazeny do nejrůznějších ghett. Vůbec nejúspěšnější přetavení této subkultury do konzervativních vod mainstreamu nabídlo loni Grand Theft Auto: San Andreas. A kupodivu mu to vyšlo, což se ale nedá říci o dnes recenzovaném titulu 25 to Life.

SLIBNÝ ROZJEZD

Úvod se rozjíždí solidně a nic nenasvědčuje tomu, že by něco mohlo být špatně. Hráči je představen jeden z hlavních hrdinů jménem Freeze. Je to právě on, kdo je tím výše popsaným milovníkem hip-hopu, rádoby ostrých slov a oblečení nadměrných velikostí. Nebýt jednoho z gangů, asi by dnes bydlel někde na ulici a byl by nikdo – nýmand, nula, jeden z milionu obyčejných lidí, o které v davu nezavadíte ani pohledem. Gang Freezemu přinesl spousty přátel (a samozřejmě nepřátel), slušné peníze z nejrůznějších pokoutných akcí, ale stejně tak i milující manželku a syna. Čas však běží jako voda a Freeze se na gangsterské rejdy cítí poněkud starý a mnohem radši by se věnoval rodině. Asi netřeba zmiňovat, že ostatní členové gangu nejsou jeho rozhodnutím příliš nadšeni, a proto Freeze přemluví na poslední akci. Ta se nepodaří, Freez je zatčen a poslán na dvouletý výlet za mříže.

Jeden ze zásadních nedostatků hry 25 to Life objevíte již po chvilce hraní. Zhruba po třech misích zjistíte, že hlavní charakter není pouze jeden, nýbrž jich v průběhu hraní vystřídáte několik. To by za určitých okolností nebylo vůbec špatné (vzpomeňme na Fahrenheit), nicméně zde je to jedním slovem tragédie. Proč? V první řadě se nám hlavní hrdina mění stejně rychle jako svršky na těle průměrné modelky během přehlídky. Na nějaké větší sžívání se s postavou proto rychle zapomeňte. A jako by to nestačilo, autoři nám každou chvíli předhazují jiného zástupce z jednotlivých znesvářených stran.

Během hraní několikrát vystřídáte roli Freeze, jeho bývalého kolegy z gangu a policisty, co se snaží prvně jmenované nevděčníky polapit. Atmosféra těmito výměnami nesmírně trpí a váš vztah ke každému charakteru se bude blížit bodu mrazu. Je to docela škoda, protože 25 to Life mělo mnohem vyšší ambice. V jádru jde o klasickou akční hru z pohledu třetí osoby bez špetky osvěžujícího nápadu. Všechno, co titul nabízí, tu již několikrát v jiných (mnohdy lepších) podobách bylo. Pokud na toto jednoduché pravidlo přistoupíte, můžete se u hry relativně dobře bavit. Po hratelnostní stránce zde nic zásadního neskřípe a vše funguje jako na drátkách. Ty jsou sice krátké a žádné velké psí kusy s nimi neuděláte, ale na rozdíl od mnoha jiných her fungují.

> Atmosféra výměnami postav nesmírně trpí a váš vztah ke každé z nich se bude blížit bodu mrazu

PŘEKVAPÍ I ZKLAME

25 to Life nabízí rovný tucet misí a jednu bonusovou. Jejich náplň se tváří různorodě, i když při vlastním hraní vám to možná ani nepřijde. Jednou máte za úkol vyloupit banku, podruhé infiltrovat vilu drogového gangu, potřetí přejít s drogovou zásilkou přes území plné nepřátel nebo uniknout z ostře střeženého vězení. Vedle právě popsaných hlavních cílů hra nabízí pro každou z misí několik vedlejších úloh, avšak za ty nejste nijak speciálně bonifikováni. Za ochranu vašeho parťáka v boji či za uštědření určitého počtu headshotů nepřátelům odemknete nové položky pro vaše postavy do multiplayeru.

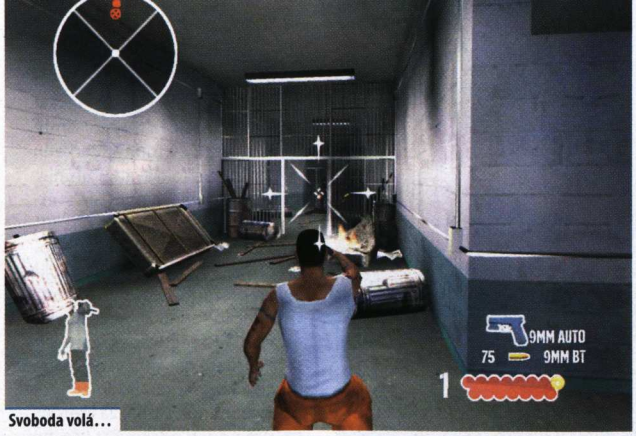
Singleplayerová kampaň se dá dohrát v závislosti na zvolené obtížnosti za 5–12 hodin, což není mnoho. Z důvodu striktní linearity můžete rovnou zapomenout i na magické slůvko replayabilita. Na druhou stranu 25 to Life disponuje poměrně povedeným mul-

Platforma PC

Žánr Akce
Výrobce Avalanche Software
Distributor v ČR Cenega
Homepage www.25tolife.com
Minimální konfigurace Procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,5 GB na HDD
Lokalizace Neoznámeno
Cena 1 299 Kč

KONKURENTI
- GTA: San Andreas **9,0**
- Total Overdose **6,1**
- Max Payne 2 **9,3**

DVD Video najdete na DVD/CD2 02/06



Svoboda volá…

Díky, bundu za tšistapadesát nechci

Dejte mi moje adidasky, nebo se neznám!

Michal Ader, vedoucí sekce CD/DVD
Šílenec s nedostatkem času

tiplayerem, díky němuž může být délka prožitku ze hry ještě o něco delší. Celkem tu najdeme desítku map, rozdělených do čtyř stěžejních módů. Máte-li dost odvážných přátel, můžete se rozdělit do dvou znepřátelených gangů a bojovat spolu o území pomocí sprejů (mód Tag), jako zločinci krást různé věci (Robbery), jako policisté podnikat útoky na doupata gangsterů (Raid) nebo mezi sebou jednoduše válčit (War).

Hra kromě jiného doplácí na značnou omezenost hlavních postav, kdy mimo chození, občasného šplhání či využívání civilistů jako rukojmích nelze vykonat nic jiného. Kolikrát si během hry postesknete nad tím, jak užitečné by zde byla možnost běhu a hlavně elegantní maxpaynovské přemety. Na to si ale nechejte zajít chuť! Všechny nedostatky se autoři snaží kompenzovat v jiných ohledech. Arzenál je více než slušný, můžete si potěžkat několik typů brokovnic (klasická, odlehčená, taktická, upilovaná), samopalů (MAK, AK, MP, Commando), sniperek, pistolí a kdovíčeho jiného. Sem tam se vám do arzenálu připletou i lehce netradiční kousky, jako je paralyzér nebo třeba kolt s optikou, což je jedině dobře. A aby byl výčet vašeho vybavení kompletní, nesmíme opomenout granáty (třískové, kouřové) či zápalné lahve. Podobně variabilní je i prostředí jednotlivých misí, tudíž dostaneme možnost nahlédnout do nejrůznějších černošských ghett, předměstí velkých měst, mexické Tijuany, barů, kasin a do mnohých dalších lokací.

ROZPORUPLNÁ VIZÁŽ

Z hlediska technického zpracování působí hra rozporuplně. Grafická stránka se nepovedla a hlavní podíl na tom mají nekvalitní textury v nízkém rozlišení. Stejně tak jejich barevná kombinace je zarážející. Některé z lokací vypadají dobře, jiné vás do očí bijí malým množstvím detailů a „odfláklostí". Hra byla podle všeho primárně připravována na konzole, což ostatně dokazuje zbytečně velký zaměřovací kříž. Celkově grafika nenabízí nic, co bychom neviděli jinde. I blur efekty (rozmazání pohledu) při schytání zásahu či při malém množství života tu už párkrát v jiných hrách byly… Kvalita zvukového doprovodu je při vší úctě průměrná, nicméně hudební podkresy excelují. Titul 25 to Life totiž obsahuje zhruba dvacítku hipohopových skladeb od více či méně zvučných jmen, z nichž za zmínku stojí třeba Public Enemy, Xzibit, DMX nebo Ghostface Killah.

25 to Life nedopadlo tak, jak páni tvůrci původně zamýšleli. Hra samotná nabízí veskrze průměrný zážitek, který žádnou z věcí nijak zásadně nezaujme, ale stejně tak nepohoří. Jsou zde lepší hry, jsou zde horší hry a 25 to Life leží někde uprostřed. Ještě jednou si tedy přečtěte charakteristiku z prvního odstavce, a pokud se v některé z věcí vyloženě nepoznáte, můžete tuto hru s klidným svědomím minout. O nic zásadního nepřijdete.

25 to Life — **5,3** VERDIKT

- ▲ Variabilita prostředí
- ▲ Počet zbraní
- ▲ Hudba
- ▼ Rozmělněný příběh
- ▼ Omezenost postav
- ▼ Grafika

Místy je to zábavné, místy je to nuda. Šedošedý průměr, který má mnoho lepších alternativ.

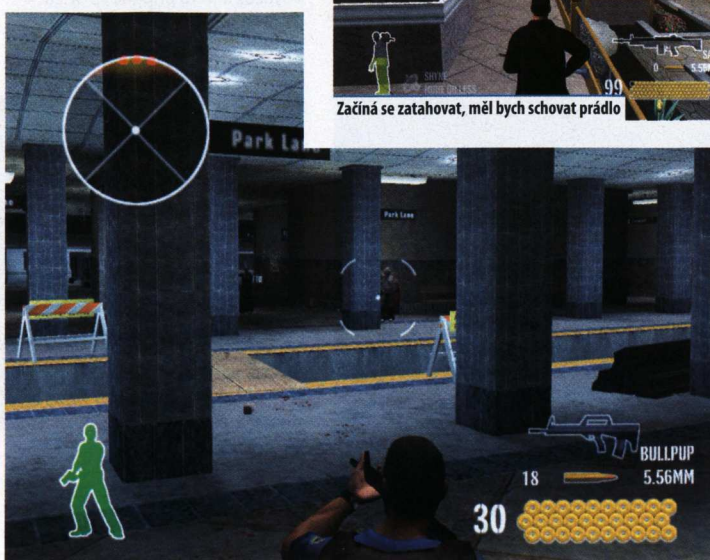
> Všechno, co hra nabízí, tu již několikrát v jiných (mnohdy lepších) podobách bylo

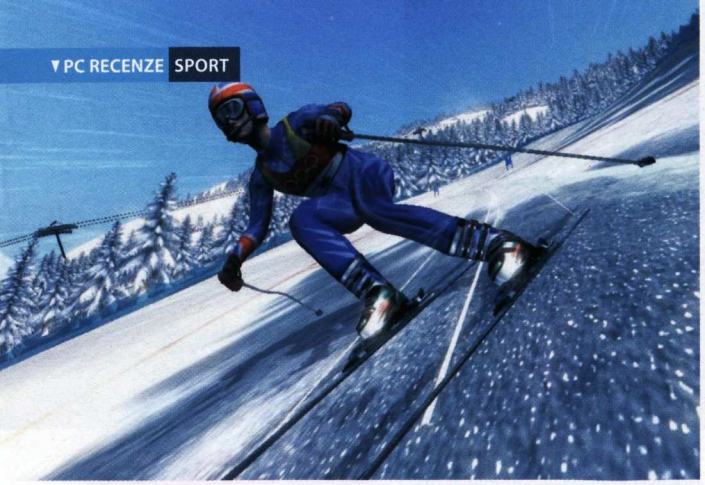
Jdeš si šťouchnout?

KONTROVERZNÍ UŽ PŘED VYDÁNÍM

V herním průmyslu existuje spousta her, kterým se podařilo „proslavit" už před vydáním. Proslavit se samozřejmě v uvozovkách, jelikož jejich ohlášení dokázalo vyvolat vlny nevole z řad nejrůznějších skupin lidí. To se stalo také v případě 25 to Life, kdy organizace jménem The National Law Enforcement Officers Memorial Fund nabádala obchodníky, aby hru do svých obchodů nepořizovali, a stejně tak rodiče, že hra není vhodná pro děti a mládež. Trnem v oku se v tomto případě stala skutečnost, že hráč může ve hře bez rozmyslu střílet příslušníky policejních jednotek. Za tímto účelem zmíněná organizace vystavila na svých internetových stránkách petici, pomocí které se dožadovala zakázání prodeje hry na americkém trhu. Jako cíl bylo stanoveno 17 500 podpisů, ke dni vzniku článku jich bylo něco málo přes 13 000.

Začíná se zatahovat, měl bych schovat prádlo





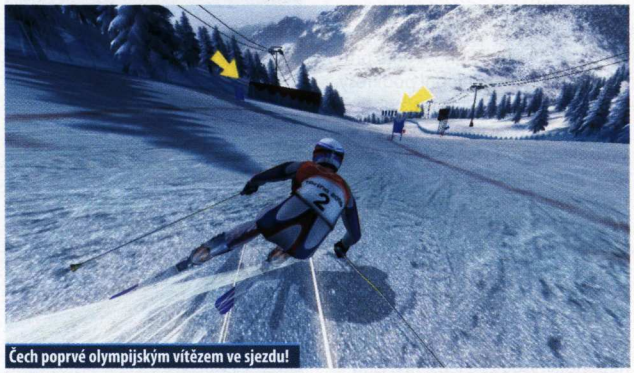
(v pozitivním slova smyslu) zimní olympijské hry v Turíně. Marketingová masáž okolo svátku zimních sportů nemohla minout ani svět herní zábavy, který ale na chamtivost businessmanů doplatil jako první. Ještě než vyjela česká hokejová reprezentace na led, do redakce dorazilo Torino 2006. Slibovalo odpovídající předvedení zimních sportů, které nás zabaví na dlouhé hodiny. Jak je tomu doopravdy?

Třicet minut. Doba, za kterou se vám podaří odzkoušet všechny herní disciplíny, jež ve hře najdete.

Kladné stránky Torino 2006 se ani po delším studiu nedaří objevit. Dobrým nápadem je možnost hry více hráčů na jediném PC nebo konzoli. Maximálně se počítá se čtyřmi sportovci, jež se ale pouze střídají – jakmile jeden dokončí závod, může své umění předvést další. Ani s odstupem několika dnů mi ale není jasné, proč by zdraví a rozumní hráči Torino 2006 (ať už jeho singleplayer či pseudo-multiplayer) zkoušeli. Snad jako trest za špatné vysvědčení? Raději se učte, milé děti.

Torino Winter Olympics 2006

Když ani kinedryl nestačí



Čech poprvé olympijským vítězem ve sjezdu!

Dokáže vás otrávit rychleji než manželka. Olympijské kruhy stávkují. Když peníze zvítězí nad formou i obsahem. Tak by mohly znít sarkastické a urážlivé slogany, jež dokonale symbolizují míru hlouposti a frustrace ze „hry" Torino 2006. Po dlouhé době máme v Doupěti jedinečnou příležitost představit vám výtvor, jenž slovy našich recenzentských pravidel symbolizuje vtípek osudu, prvotní úkaz herní apokalypsy a skutečný důvod, proč vytáhnout redakční likvidátor hloupých her ™.

TŘICET MINUT ZÁBAVY ZA 999 KČ

Torino 2006 je zářivou hvězdou na obloze herní blbosti. A slovo blbost považuji v jeho případě spíše za poklonu než vyjádření hlubokého opovržení. V době, kdy čtete tyto řádky, celým světem otřásají

Poté mizí Torino 2006 do koše, aby tam dělalo společnost nedojedené dopolední svačince. Jako všechny podobné výtvory, i Torino 2006 přistupuje ke ztvárnění sportů bez zápalu a s minimem inovací. Ovládání i řešení disciplín je jen kopií dobře známého. Skoky na lyžích se až nápadně podobají RTL Skispringen 2006 (pouze jsou méně obtížné, propracované a nabízí zhruba setinu herních možností), sjezdové lyžování připomíná Alpine Skiing 2006, přestože je „nejnabušenější" částí celé hry (čeká vás hned čtveřice disciplín).

Dokonalým příkladem herní bezmoci je biatlon. Ve hře je zastoupen jedinou soutěží, sprintem žen, který si odbudete za „dlouhé" čtyři minuty! Pokud navíc minete terč, nečeká vás okamžitá penalizace. Pouze se vám k celkovému času v cíli přičte ponižujících pět sekund.

PTÁM SE, BYŤ ZBYTEČNĚ

Už po pár minutách se na povrch derou desítky dotazů. Proč hra obsahuje jen neúplnou část soutěží, jež jsou na olympiádě k vidění? Proč tvůrci záměrně ignorují několik odlišných závodů, které se v každé disciplíně uskuteční? Kde jsou závody družstev, propracovanější statistiky? Proč jsou v každém odvětví dostupní závodníci pouze jednoho pohlaví? Ptám se, ale zřejmě ani nechci znát odpověď.

TORINO 2006 VERSUS SLEDOVÁNÍ TV

Olympijské hry nabídnou v přenosech veřejnoprávní televize desítky hodin zábavy, koncesionářské poplatky za zhruba 14 dní olympijských přenosů balancují těsně pod hranicí 50 Kč. Torino 2006 se v českých obchodech prodává za 999 Kč. Jak dlouho trvá dokončení jednotlivých herních disciplín, pokud se v každé z nich podíváte až do cílové brány?

Sjezd – 1:40
Super G – 1:15
Slalom – 1:50
Obří slalom – 1:45
Skoky na lyžích (malý můstek) – 0:40
Skoky na lyžích (velký můstek) – 0:40
Rychlobruslení (500 m) – 1:20
Rychlobruslení (1 000 m) – 1:25
Rychlobruslení (1 500 m) – 2:00
Běh na lyžích – 3:10
Biatlon – 4:00
Bobování (čtyřbob) – 2:00
Bobování (dvoubob) – 2:00
Jízda na saních – 2:10
Severská kombinace – 4:00

Celkem: **29:55 minut**

Platforma :· PC

Žánr :· Sport
Výrobce :· 49Games
Distributor v ČR :· Cenega
Homepage :· www.2ksports.com/games/torino2006
Minimální konfigurace :· Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 400 MB na HDD
Lokalizace :· Manuál
Cena :· 799 Kč

KONKURENTI
:· RTL Skispringen 2006 **7,1**
:· Alpine Skiing 2006 **Nehodnoceno**
:· Sledování přenosů z Turína **10**

Starty běžeckých závodů působí hloupě

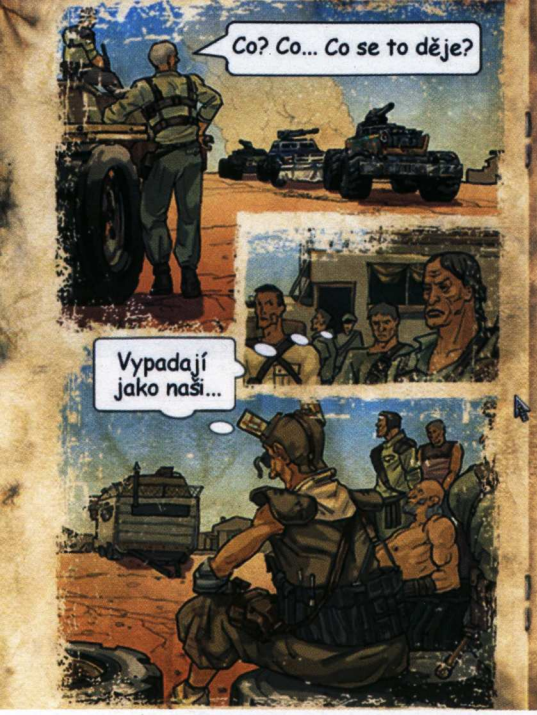
Torino Winter Olympics 2006 — **1,9** VERDIKT

- Některé mechanismy ovládání (rychlobruslení, bobování)
- Národní dresy, vybavení
- Slabá nabídka disciplín
- Krátké a nezábavné
- Graficky pod průměrem
- Obecně špatné zvládnuté ovládání

Olympijský oheň vzplál a v jeho plamenech zmizelo i naše přání mít důstojnou hru na téma zimních olympijských her.

Po třiceti minutách mizí Torino 2006 do koše, aby tam dělalo společnost nedojedené dopolední svačince

Kamil Gric, šéfredaktor
Vrátil se v čase, aby konečně vybojoval Caesara III



Zákon pouště

celkem jedno, protože jich máte většinou hodně a jejich ovládání je dost pochybné. Jediná možnost, jak se pokusit o náznak strategického chování, je zpomalit čas a klikat na jedno vozítko po druhém. Pokud ovšem nejste stoprocentními flegmatiky, asi tento souboj nervů nevydržíte a spokojíte se s 50% úspěšností příkazů zadávaných jako v každé normální strategii hromadným označením a kliknutím na místo přesunu/útoku.

§251 Tvorba blbých her se trestá odnětím vody a zanecháním spoutaného na Sahaře

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Ťukání do klávesnice je jedinou fyzickou prací, která mu jde

Platforma :· PC

Žánr :· Strategie
Výrobce :· Arise
Distributor v ČR :· Cenega Czech
Homepage :· int.games.1c.ru/desert_law
Minimální konfigurace :· Procesor 366 MHz, 64 MB RAM, 8MB 3D grafická karta, 1,5 GB na HDD
Lokalizace :· Titulky
Cena :· 499 Kč

KONKURENTI
- Age of Empires 3 **8,9**
- S.W.I.N.E. **8,0**
- Blitzkrieg 2 **6,9**

Neuráží mě sledování televizních estrád, filmů typu Kameňák či telenovel à la Rodinná pouta (byť druhá série docela upadá). Při ataku reality show jsem neodvracel zrak od obrazovky a nehovořil o kulturní zvrácenosti světa, galaxie či rovnou celého vesmíru. Přesto mi můj nadhled dlouho nevydržel – z míry mě dokáže vyvést hra, která ze mě dělá „debila".

Zákon pouště je klasickou izometrickou strategií bez základen. To je však to nejpozitivnější, co se o něm dá říct. Ať už to vezmete z jakéhokoli konce, od příběhu, hlavních hrdinů, zábavnosti či rozmanitosti, narazíte pouze na ruiny podobné post-apokalyptické budoucnosti, do níž je hra zasazena. Hlavní postava, Brad, předstihuje v slizkosti všechny známé zástupce plžů při zachování zhruba stejné úrovně inteligence. Šest náušnic v uchu tohoto vůdce skupinky Kojotů (která se většinu hry snaží vybít jinou, neméně nesympatickou bandu) je Bradovou největší předností. Jeho „přítelkyně"

> Všechny sexuální narážky jsou tak trapné, že musí urážet i průměrného čtenáře „Bravíčka"

Jane je podle manuálu rezervovaná, což pravděpodobně vysvětluje, proč poté, co jí při seznámení sáhne Brad na zadek, mu nejdřív vynadá a pak se s ním začne bavit.

Vůbec celou hrou se proplétají tři nevyslovená písmenka S,E,X, všechny narážky jsou ovšem tak laciné a trapné, že musí urážet i průměrného čtenáře „Bravíčka". Zákon pouště je na první pohled nízkorozpočtovým titulem a všechna komunikace mezi postavami probíhá v textových oknech či formou komiksu (dabing chybí). Tím více bohužel vyniká primitivnost řešení problémů, proti kterým jsou příhody Pindi, Fifinky, Bobíka a Myšpulína z Čtyřlístku vrcholně realistickým dílem.

A co hra samotná? V Americe se po výbuchu atomovky jezdí v džípech s namontovanými kulomety, minomety a podobným arzenálem. Vozidel je spousta druhů, což je ale

Vozítka jezdí (většinou) na čtyřech kolech a snaží se reálně otáčet, couvat a popojíždět. Vypadá to roztomile, bohužel zároveň způsobuje obrovské problémy při vyhýbání překážkám, kterých se zejména po bitvě objeví na mapě požehnaně. Pokud se nezaseknou hned, přestanou reagovat po chvíli. Hra nezná formace, vozítka jsou obsluhována hodně natvrdlou „vyntelligencí", která se klidně přesunuje přes půl obrazovky couváním. Aby toho nebylo málo, odehrává se Zákon pouště převážně na univerzálním oranžovém „pouštním" pozadí oživovaném skalami a kaktusy (engine vypadá jako původní Blitzkrieg, kde se však podobně chudá prostředí neobjevovala). Úkoly rovněž usilovně trénují na olympiádu ve stereotypu. Stačí označit jednotky, probít se k bodu označeném šipkou, vyslechnout si další dialog primitivů a nadšeně vyrazit dělat totéž na další mapě.

Celou dobu jsem si lámal hlavu, komu je hra určena. Pokud se má jednat o odvetu ruských tvůrců za studenou válku, atomové zastrašování má velkou konkurenci.

I po výbuchu chybí místa k zaparkování

Ve falloutovském světě je chata s 5+1 dírou luxus

Zákon pouště **2,8** VERDIKT

- ▲ Nízké HW nároky
  Česká lokalizace
- ▼ Nesympatičtí hrdinové
  Trapný humor
  Hrozivá (ne)inteligence jednotek
  Stereotypní mise
  Ovládání

Strategie, na níž se horko těžko hledají nějaká pozitiva. Možná nízké hardwarové nároky?

Hry za pakatel!

Recenze budgetových titulů

499 Kč 299 Kč 399 Kč

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Ťukání do klávesnice je jedinou fyzickou prací, která mu jde

VIETCONG

Několik měsíců po vydání druhého dílu (recenzi najdete v desátém Doupěti) na svět přichází i zlevněná edice prvního Vietcongu. Dnes už se to nechce zdát, ale akce z dílen brněnských studií Pterodon a Illusion Softworks byla jednou z prvních, která mezi herní prostředí zařadila kontroverzní vietnamskou válku. A podle mnoha hlasů se její zpracování podařilo napoprvé lépe než v nedávném pokračování.

Proč? Předně se hra takřka celá odehrává v džungli, bažinách a rýžových polích. Žádné šedivé ulice, nulová podobnost s Call of Duty a tunou jiných střílečeK. První Vietcong nabízí zcela odlišný zážitek z akce. Tu navíc podepírá rozmanitý design misí oživovaný např. řízením motorového člunu či jízdou v džípu. Skvělý dojem korunuje příběh, který neplní úlohu levného lepidla mezi jednotlivými misemi, ale dovedně vytváří atmosféru života ve vojenské základně v cizí zemi. Autoři se navíc bravurně vypořádali se zakončením, které vzhledem ke zvolenému konfliktu nemůže být klasicky vítězné.

Hodnocení :· **8,1**

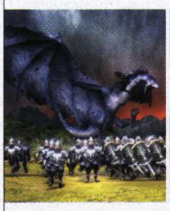
Platforma :· PC
Žánr :· Akce (FPS)
Výrobce :· Pterodon/Illusion Softworks
Vydavatel :· Cenega
Rok vydání :· 2002
Lokalizace :· Kompletní
Cena :· 599 Kč

LOTR: BITVA O STŘEDOZEM

DOUPĚ 2/06 KOUPĚ MĚSÍCE PC

Proč zachraňovat svět s hobitími pidižvíky, kteří neustále žvatlají o prstenu? Není lepší vydrancovat pár lidských obydlí se skřetími armádami? Anebo zůstat věrný klasice (tedy tzv. dobru), ale využít více potenciálu jezdců z Rohanu? V unikátní strategii Bitva o Středozem můžete zkusit obojí. Graficky nádherná real-time strategie vám dá do rukou otěže pěti armád (Sauron, Saruman, Rohan, Gondor, Společenstvo), kterých se přímo dotknula filmová trilogie Pán prstenů. S licencemi v EA pracovat umí a Bitva o Středozem je toho dalším důkazem. Vzhled postav vychází z filmových protějšků, mnohé z nich nadabovali stejní herci. Většina scenérií jako by vypadla z plátna kin.

Co do hratelnosti se hra inspiruje strategickou sérií Total War. I zde najdete dva režimy – taktický (rozdělený na tahy) a velkolepé bitvy probíhající v reálném čase. V první části si na velké mapě Středozemě vyberete cíl svého dalšího vojenského postupu, abyste následně na vybraném místě změřili své síly s nepřátelskou armádou. Nechybí legendární bitvy u Helmova žlebu či dobývání Minas Tirith, zároveň se však dočkáte mnoha dalších fiktivních střetů. Hra se nedrží filmových reálií, což však lze brát jako plus – svázanost by strategii neslušela.



Hodnocení :· **8,3**

Platforma :· PC
Žánr :· Strategie
Výrobce :· EA
Vydavatel :· EA Czech
Rok vydání :· 2004
Lokalizace :· Manuál (amatérské titulky na internetu)
Cena :· 499 Kč

FIFA 2005

Pokud vaše srdce netouží jen po novinkách, ale spokojíte se i se staršími tituly, máte jedinečnou možnost využít nabídky EA, která tento měsíc přesunuje všechny sportovní série z předloňska do budgetových sérií. Což je, například v případě fotbalové FIFA 2005, poměrně zajímavá nabídka.

Králem fotbalových simulátorů je sice už několik sezón japonský Pro Evolution Soccer, nicméně i jeho americký konkurent má co nabídnout. Zejména rozsáhlé soupisky včetně mnoha světových fotbalových soutěží. Z tuzemských týmů si zahrajete sice jen za Spartu a Olomouc, jinak ale máte na výběr 25 lig a takřka všechny myslitelné reprezentace. FIFA byla vždy více o efektnosti a atmosféře než o reálné simulaci fotbalu, a ročník 2005 to potvrzuje. I přes větší omylnost hráčů je poměrně jednoduché přijít na zaručené recepty vstřelení gólu. Největší zábavu si tak užijete v duelech proti nepočítačovým soupeřům. Po grafické stránce půldruhého roku stará hra ostudu neudělá.

Hodnocení :· **7,3**

Platforma :· PC, Xbox
Žánr :· Sport
Výrobce :· EA Sports
Vydavatel :· EA Czech
Rok vydání :· 2004
Lokalizace :· Manuál
Cena :· 499 Kč

PRAETORIANS

Strategie ze starověkého Říma, která se nechala inspirovat úspěchem ságy Total War.

PC :· Cenega :· 499 Kč

NHL 2005

Předposlední ročník nejlepšího, nicméně zároveň jediného hokejového simulátoru na PC. Ročník plný tvrdých krosčeků a úderů.

PC, Xbox :· EA Czech :· 499 Kč

BATTLEFIELD: VIETNAM

„Jedenapůlty" díl populární multiplayerové akce, v níž se tentokrát ocitnete ve vietnamské válce.

PC :· EA Czech :· 499 Kč

KONZOLOVÉ RECENZE

NAHRÁVÁME SOUČASNÝM KONZOLOVÝM HITŮM

MALÉ VELKÉ HRY

Polomrtví herní novináři, zničení vražednou záplavou herních titulů vydaných během vánoční sezóny, museli v lednu čelit další katastrofě: hernímu suchu, jakému po zbytek roku není rovno. Pokud se domníváte, že je legrace připravit herní časopis v měsíci, kdy prakticky nevychází žádná pořádná hra, pak byste se měli zamyslet ještě jednou. Jak jsem tak seděl před hladovými mechanikami svých konzolí, dorazil nápadně malý balíček od Conquestu, distributora Nintenda v České republice. Po rozbalení jsem zajásal a problém byl vyřešen: když je mrtvo ve světě „velkých" her, přichází na pomoc jejich malé verze.

Jinými slovy, konzolové recenze v tomto čísle Doupěte do jisté míry zachránila přítomnost dvojice zajímavých her pro handheldy – jak pokračování legendy jménem Gunstar Heroes pro Game Boy Advance, tak nádherný a ďábelsky rychlý Sonic Rush pro Nintendo DS jsou tituly, s nimiž se dá strávit mnoho báječných hodin. Kromě toho jsme se ještě podívali na zoubek některým vánočním hitům, v čele s unikátním Geist, stylovým RPG Fire Emblem nebo konzolově zmutovaným Battlefieldem. Příští měsíc už bude po problému: přijde Black a 24: The Game.

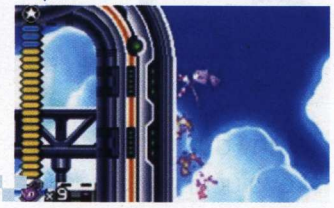
MARTIN ZAVŘEL,
vedoucí konzolové sekce

KLID PŘED BOUŘÍ

Zatímco v lednu jsme dospávali nekonečné herní noci z prosince, únor už je zase plný netrpělivého očekávání, nakupování zásob jídla i pití a zatemňování obývacího pokoje. Dvojice her, která se na nás řítí, nemůže nechat nikoho chladným. Zatímco v době, kdy píši tyto řádky, jsem již osm hodin hluboko ve 24: The Game (a je to návyková záležitost, panečku, s příběhem stejně strhujícím jako v televizním seriálu), náš drahý šéfredaktor několikrát denně dotírá na zástupce Electronic Arts, stále s tou samou otázkou: „Máte černou?" Black je považován za nejúžasnější FPS, jaká kdy potěšila konzole této generace. Především díky nevídané destrukci a speciálním efektům má jít o podívanou, jakou jsme ještě neviděli – ani na PC. Nuže, skutečnost se my dozvíme za pár hodin… a vy v příštím čísle Doupěte.

82 Geist
GC

84 Battlefield 2: Modern Combat
PS2 | XBOX

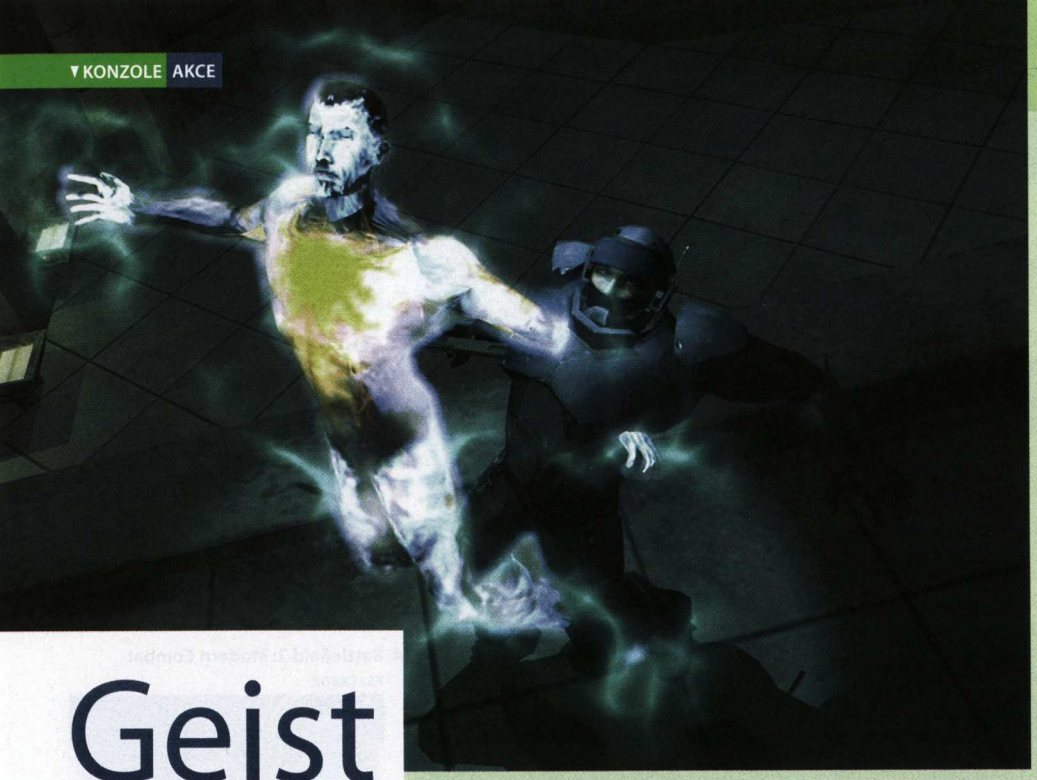


85 Sonic Rush
NDS

86 Gunstar Future Heroes
GBA

87 Urban Reign
PS2

88 Fire Emblem: Path of Radiance
GC



Příběh vypráví především mnoho filmových sekvencí

Geist

Temný duchařský horor s revoluční hratelností, v němž je vaše smrt pouze začátkem

Podobně jako Metroid Prime, je také Geist unikátní akční hrou z vlastního pohledu, v níž jde především o navigaci pestrým herním prostředím za pomoci mnoha originálních mechanismů. A stejně jako v Metroidovi, přestože vám hra pravidelně dává do rukou střelné zbraně, jsou přestřelky pouze sekundární součástí herního zážitku. Ústředním motivem hratelnosti je totiž převtělování do lidí, zvířat a dokonce i neživých předmětů.

Vývojářskému týmu pomáhal a radil geniální herní designér Shigeru Miyamoto (série Mario, Zelda nebo třeba právě Metroid – více o něm v tématu čísla), který je zřejmě jednou z nejsilnějších deviz Nintenda. Zřejmě také díky tomuto velikánovi přináší Geist unikátní herní zážitek, který vás pohltí během úvodních minut a svojí jedinečností udrží vaši pozornost až do konce. Naneštěstí se tomuto inovativnímu dílu nevyhnula řada nepříjemných nešvarů. Pojďme to ale vzít pěkně popořádku.

POMSTĚTE VLASTNÍ SMRT

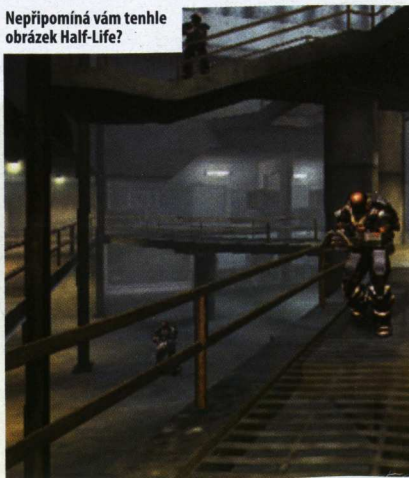
Pokud se ptáte, kdo je vlastně tím duchem z názvu hry, odpověď je nasnadě. Vy. Nejprve ale musíte zemřít, abyste mohli rozpoutat to pravé duchařské peklo mezi vašimi nepřáteli. Začínáte jako John Raimi (že by narážka na tvůrce filmové trilogie Evil Dead?), člen speciální jednotky, jejímž úkolem je likvidovat mimořádně nebezpečné chemické a biologické hrozby. Nejste vojákem v klasickém slova smyslu, nýbrž (podobně jako Gordon Freeman z Half-Life) specialistou na určité vědecké práce, konkrétně zpracování dat. Na akci v laboratořích Volks Corporation ve Francii vás berou kvůli získání dat z počítačů tajné vojenské základny.

O společnosti Volks Corporation kolují nepotvrzené zvěsti, že pod pláštěm nevinného chemického výzkumu pracuje na něčem mnohem nebezpečnějším. Dešifrované zprávy obsahovaly slova jako „virus" nebo „démon". Vaše jednotka vzala základnu útokem, aby odhalila případnou hrozbu světovému míru a vynesla na světlo důkazy. Vše začíná hladce. Vaše komando zneškodní za pomoci nasazeného špiona hrstku vědců a s vaší pomocí získá důkazy o podezřelém výzkumu. Jenže na váš tým zaútočí gigantická nestvůra (samé chapadlo, drápy a zuby), a než se s ní vypořádáte, základnu zaplaví po zuby ozbrojená armáda majitele. Nastává čas vzít do ruky pistoli a pomoci členům týmu při probíjení cesty zpět k vrtulníkům. Jak ale vaši spolubojovníci umírají jeden za druhým, vaše naděje mizí v nedohlednu.

Snaha o únik je zmařena v okamžiku, kdy jakási nezastavitelná síla posedne jednoho z členů vašeho komanda a ten postřílí všechny ostatní… včetně vás. Vaše mrtvola je následně použita k děsivému experimentu „oddělení", po kterém procitáte bez své tělesné schránky jakožto inteligentní forma čiré ener-

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Nikdy necestuje bez nějaké té kapesní konzole

> Ústředním motivem hratelnosti je převtělování do lidí, zvířat a dokonce i neživých předmětů



Nepřipomíná vám tenhle obrázek Half-Life?

Platforma :• GC

Žánr :• Akce
Výrobce :• n-Space
Vydavatel :• Nintendo
Distributor v ČR :• Conquest
Homepage :• nintendo.com
Cena :• 1 199 Kč

KONKURENTI
:• Second Sight – **6,5**
:• Psi-Ops – **8,2**
:• Metroid Prime – **9,0**

Po vtělení se do počítače uvidíte skrz jeho monitor

Přesila je v této hře relativní pojem

gie. Jinými slovy: duch. Brzy poté se vám daří utéct za podpory jiného ducha, patřícího mrtvé malé holčičce. Ta se stane vaším rádcem a průvodcem na cestě za pomstou. Experimenty s duchy ovšem na základně probíhají již nějakou dobu, takže vaši nepřátelé mají zbraně a systémy, které vás snadno zlikvidují, pokud nebudete opatrní.

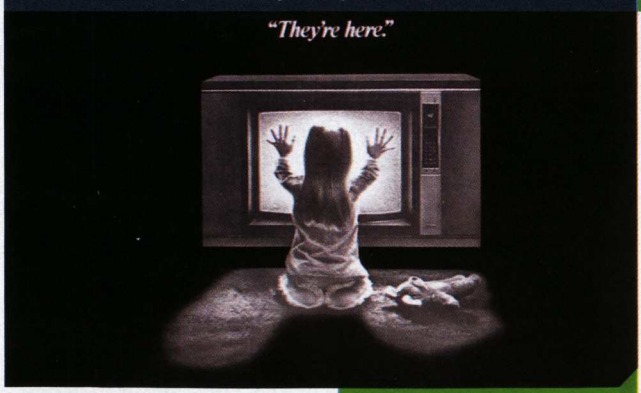
MRAZIVÁ ATMOSFÉRA

Příběh je podařený, originální a mrazivý. Navíc hra disponuje provokující nálepkou „od 18 let", takže se nezdráhá být místy skutečně děsivá, krvavá, a když na to dojde, ani erotika jí není cizí. Vědomí vlastní smrti a ponurá cesta za pomstou vás provázejí od prvních minut a brutálně nelítostné metody likvidace nepřátel ji neustále prohlubují. Další kousek vážnosti na vás doléhá také například díky nutnosti zabíjet (nebo posednout) psy, kteří jsou schopni vycítit vaši přítomnost a upozornit stráže.

Když už hra změní ponuré ladění (například ve virtuální realitě v podobě nádherné přírody, která vám má vymazat vzpomínky a naučit vás poslouchat zlotřilé vědce), obratem dojde k drastickému zlomu (virtuální realita dostane trhliny a program vám začne drasticky sypat do hlavy povely typu „zabij všechny"). Příběh je vyprávěn mnoha in-game filmovými pasážemi, ale také přímo v herním světě okolo vás (po vzoru Half-Life) nebo prostřednictvím bohatých dialogů se všemi nehratelnými postavami.

Vynikající atmosféru hry, která mohla aspirovat na krále žánru, žel hluboko sráží mizerné technické provedení. Ačkoliv textury jsou o něco detailnější, než bychom čekali (je to nezbytné, protože často se na věci budete dívat hodně zblízka – například po převtělení do malého hlodavce nebo do drobných předmětů typu plechovka), celkově je grafika pod úrovní dnešních technologií. S technicky ohromujícím Metroid Prime se nedá srovnávat. Přidejte k tomu průměrnou animaci všech postav, poněkud pomalou a jednoduchou umělou inteligenci nebo občasné bugy s kolizemi (postavy jsou schopné zaseknout se o neviditelnou překážku). Slabou technickou stránku hry podtrhuje soundtrack, který má sice úžasné melodie, ale nástroje tvoří pouze zastarale znějící syntetizátory. Poněkud v kontrastu s tím hra podporuje progresivní skenování obrazu, formát 16:9 a běží POUZE ve formátu PAL 60 Hz.

> Vědomí vlastní smrti a ponurá cesta za pomstou vás provázejí od prvních minut



POSEDNĚTE COKOLIV

Jakožto duch můžete plachtit herním světem relativně volně, ale vzhledem k povaze experimentu platí pro vaši energetickou tělesnou schránku určitá pravidla, takže například nemůžete procházet zdmi (ovšem stačí sebemenší prasklinka a protáhnete se, s čímž design úrovní počítá). Samotná existence z vás pomalu vysává život, takže si musíte energii dobíjet ze zelených rostlin (pokaždé mě zamrazilo v zádech, když jsem se nějaké rostliny dotknul a ona bleskově zvadla). Energie se vám také doplňuje pobytem v těle člověka, zvířete nebo předmětu.

Zatímco předměty můžete posednout (= vtělit se do nich) kdykoliv, živou bytost musíte nejprve vyděsit. Právě za tímto účelem se často vtělíte do předmětu a provedete s ním poltergeistovský kousek (shodíte plechovku, necháte vzplanout obsah odpadkového koše nebo explodovat stroj). V těle člověka se musíte vyhýbat detekčním silovým polím, strážím se skenery a dodržovat určité vzorce chování. Na druhou stranu je možné jednoduše vzít do ruky zbraň a začít vraždit všechny kolem sebe, přičemž jakmile vás zabijí, prostě se vtělíte do nejbližšího nepřítele a pokračujete. Součástí vtělování do lidí je také schopnost prohlédnout si některé jejich vzpomínky, což je další solidní nástroj pro prohlubování příběhu.

Při vtělování do zvířat si užijete některé z nejzajímavějších speciálních efektů. Například pes vidí svět poněkud deformovaně, černobíle a jen na krátkou vzdálenost. Stejně tak se perspektiva často překrucuje po vtělení do určitých předmětů. Celkově je vizuální zpracování přesvědčivé a dává dobrý dojem pobytu v nelidské energetické schránce… což ale nezachrání výše zmiňovanou slabší grafiku herního prostředí a postav jako takových.

Geist staví na řešení logických hádanek, spjatých s navigací v prostředí a dále na překonávání překážek za pomoci převtělování. Střelby si sice také užijete do sytosti, ale rozhodně to není základ hry a přestřelky nelze srovnávat s jinými FPS tituly. Na druhou stranu multiplayer (na rozdělené obrazovce, až čtyři lidé a čtyři boti nebo jeden hráč proti sedmi botům) je překvapivě zábavný: především mód, v němž bojují lidé proti duchům.

DUCHAŘSKÁ KLASIKA

Duchařské horory mají něco do sebe. Když se podaří, na jejich atmosféru jen tak nezapomenete. Ve filmovém světě je zřejmě nejslavnějším moderním zástupcem tohoto žánru Šestý smysl, nicméně zapomenout nelze ani na klasickou trilogii Poltergeist. Jestliže shledáte zážitek z hraní Geist tím pravým pro váš vkus, zmíněné filmy si rozhodně doplňte do své sbírky.

Geist — 7,3 VERDIKT

- ▲ Vtahující příběh
- ▲ Mrazivá atmosféra
- ▲ Originální hratelnost
- ▼ Slabší grafika
- ▼ Zastaralá hudba
- ▼ Bugy

Originální hratelnost, doprovázená mrazivě strašidelnou atmosférou a vtahujícím příběhem. Škoda slabšího technického zpracování. Geist mohl zabodovat mnohem výše.

Čistka hangáru

Battlefield 2: Modern Combat

Absolutní konzolová válka

Battlefield 2 patřil mezi nejlepší PC hry roku 2005. Prodával se lépe než náboje do Kalašnikova v Africe, jeho multiplayerové klání okradlo četné členy redakce o potřebný spánek. Bylo by proto téměř hříchem ochudit o výtečný zážitek také majitele zábavných skříněk pod televizory. Zvláště, když mateřské společnosti EA přinese konverze hry fůru peněz do naditého firemního prasátka.

Modern Combat nepřináší pouhou konverzi PC verze, ale upravuje různé aspekty původní hry tak, aby co nejlépe sedly odlišnému stylu hraní na konzolích. Tvůrci i nadále kladou důraz na multiplayerovou hru, dočkali jsme se však plnohodnotného a šťavnatého módu pro jednoho hráče. Příběh jako by vypadl z pera Toma Clancyho. Kazachstánem lomcují nepokoje, NATO neváhá a posílá jednotky k navrácení stability. Znepokojena je i sousední Čína, která vysílá svoji armádu, aby chránila národní zájmy. Ozbrojený konflikt začíná kynout. Hráč se překvapivě nepostaví jen na stranu „demokratických" sil, ale během hraní si (pěkně na střídačku) vyzkouší oba úhly pohledu.

Úkoly misí jsou pestré, hra připomíná zábavnou jízdu, při níž třídní nepřítel jménem stereotyp nedostane šanci. Jednou musíte bránit ropnou plošinu, jindy útočíte na nepřátelský přístav, zaletíte si na průzkum atd. Mapy přináší dostatek prostoru pro kombinované útoky jednotek. Pěchota, vozidla, letectvo, námořnictvo – vše tu najdete a můžete ovládat. Kdykoliv, kdekoliv. Jedním stisknutím tlačítka se vtělíte do jakékoliv spojenecké jednotky v dohledu. Tvůrci zmíněnou vymoženost nazvali Hot Swap a její využití se přímo nabízí. Tísní vás nepřátelský tank? Není problém, stačí se přepnout do vojáka s bazukou nebo rovnou za knipl vrtulníku. Pomocí Hot Swapu lze rychle poskakovat po mapě rychlostí, jakou by vám i Superman záviděl.

Modern Combat přináší oproti PC dynamičtější akci. Počítá se vám skóre, zabíjíte-li protivníky rychle po sobě, získáváte nejrůznější bonusy. Za mise obdržíte (v závislosti na vašem úspěchu) hvězdičky, a jako správný zelený mozek se časem dočkáte povýšení. Díky bohatému systému různých odměn a bonusů vás hra dokáže zabavit na dlouhou dobu. Stát se generálem, odemknout všechny zbraně a získat medaile se vám nepodaří za jedno odpoledne. V kampani vás čeká jen 20 misí, ale najdete tu i další módy. Navíc, pokud máte to štěstí a jste připojeni online, máte jedinečnou možnost si vše užít v mnohem zábavnějším multiplayeru pro až 24 hráčů.

> Pěchota, vozidla, letectvo, námořnictvo – vše ve hře najdete a můžete ovládat. Kdykoliv, kdekoliv

Nic, ani Battlefield 2: Modern Combat není dokonalý. Neobešel se bez chyb a nedodělků – zbytečného oživování nepřátel v kampani, jenom lehce nadprůměrné inteligence všech jednotek, či mírně nevybalancovaných zbraní. Akce je ale zábavná, plynulá a strhující. Když si přidáte solidní grafiku plnou výbuchů a světelných efektů, velká bojiště se spoustou jednotek, vše zalijete dynamickou hudbou a povedenými zvuky (včetně dabingu), dostane se vám nadprůměrného titulu. Nesmíte však srovnávat PC verzi s konzolovou, obě mají hodně společného, ale pokaždé jde o jiný zážitek.

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Zavilý bojovník za práva herních bossů

Platforma :: PS2, Xbox

Žánr :: Akce
Výrobce :: DICE
Distributor v ČR :: Electronic Arts
Homepage :: www.battlefield.ea.com
Cena :: 1 599 Kč

KONKURENTI
- Battlefield 2 **8,8**
- Ghost Recon **6,0**
- Battlefield: Vietnam **8,5**

NENECHTE SE ZMÁST PROPAGANDOU!

Kromě střídání dvou stran konfliktu je kampaň zajímavá ještě jednou specialitou – propagandou. Před většinou misí uvidíte krátké zprávy z probíhajícího konfliktu, ovšem obě strany vidí události odlišně. V jedné misi za NATO chráníte vyjednávače před odstřelovači, jenže přes veškerou snahu se úkol nezdaří. Následují mise za Čínu a zprávy, ve kterých je NATO označeno za atentátníky a viníky nevydařeného vyjednávání. Podobně se „pravda" převrací a upravuje až do (notně překvapivého) konce hry.

Battlefield 2: Modern Combat **7,7** VERDIKT

- ▲ Strhující akce
  Hot Swap
  Kampaň a bonusy
- ▼ Oživování nepřátel
  Slabá AI
  Nevybalancované zbraně

Důstojné převedení PC pecky na konzole, které nepotratilo nic z předností svého vzoru.

Sonic Rush

Nejrychlejší, nejkrásnější a nejzábavnější dobrodružství nadzvukového ježka

Zatímco hráči „velkých" platforem se poslední roky musí trápit s podivnými 3D mutacemi jedné z nejslavnějších plošinovkových sérií, spokojení majitelé handheldů si užívají legendární ságu v té pravé, prověřené a nepřekonatelné 2D podobě. Trilogie Sonic Advance pro Game Boy Advance navazuje svým stylem, vzhledem a hratelností přímo na nezapomenutelnou sérii pro Sega Mega Drive. Nyní přichází od stejného týmu zřejmě nejuhlazenější a nejpodařenější Sonicovo dobrodružství vůbec. Užijí si jej všichni majitelé nového handheldu od Nintenda, NDS.

Sonic Rush vychází z klasické 2D série a přináší zpět všechny ověřené mechanismy, včetně výrazného soustředění se na maximální rychlost při pohybu úrovněmi. Tentokrát je ovšem hratelnost vylepšena o tzv. „Tension meter", po jehož naplnění můžete i během nejrychlejšího běhu aktivovat speciální útok, díky kterému se nemusíte bát naběhnutí do zákeřně umístěného nepřítele (a ztráty nasbíraných prstýnků nebo života). Dalšími vylepšeními hratelnosti jsou speciální trikové pohyby na některých pružinách a zařízeních nebo třeba možnost procházet hru za novou postavu s vlastní škálou unikátních pohybů.

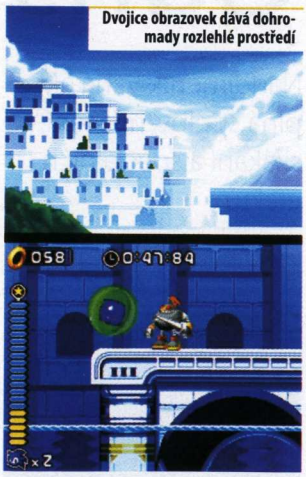
Před Sonicem jsme již na NDS viděli hry využívající ke zobrazování herního pole oba displeje zároveň. Nicméně díky nepřekonatelné rychlosti je to právě Sonic Rush, kde dvojité obrazovky nejpůsobivěji ožívají. Vzhledem k tomu, jak bleskově se řítíte prostředím, rozhodně větší rozhled využijete (navíc je postava samotného Sonica jakoby o něco menší, takže vidíte ještě větší záběr prostředí). A že je po čem se rozhlížet! Všechny úrovně, od pralesa přes vodní palác až po sluncem zalitou poušť, hýří nepřebernými barvami a detaily, na které je radost pohledět. Ještě o kousek působivější jsou souboje s bossy na konci každého světa (vaším protivníkem je opět zlotřilý vědec Dr. Eggman). Souboje jsou totiž zobrazovány v 3D grafice, ale ovládání zůstává 2D. Hra tak před vámi ožívá působivými grafickými efekty (především samotní bossové vypadají mnohem mohutněji a děsivěji), aniž by se jakkoliv komplikovala hratelnost.

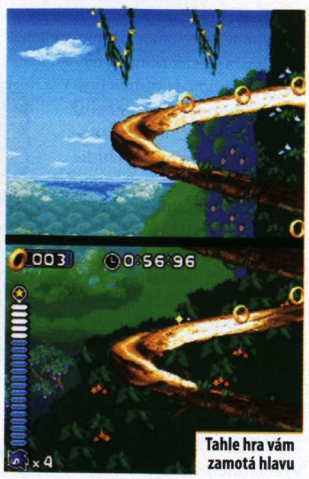
Dalším místem, kde narazíte na dobře využité 3D efekty, jsou bonusové úrovně, v nichž bojujete o jednotlivé kouzelné smaragdy, propůjčující magickou moc (rychlost a nezranitelnost). Jde o rozpůlené potrubí známé z druhého dílu série pro Sega Mega Drive. Rozdíl je v tom, že nyní se v klikatém žlabu plném prstýnků a nepřátel pohybujete ze strany na stranu za pomoci dotykové obrazovky. Je to dynamické a zábavné, nicméně mimo tyto bonusové úrovně dotekové ovládání hra prakticky nevyužívá.

> Díky Sonicově superrychlosti oceníte komfort dvou obrazovek

Tvůrci odvedli na Sonic Rush skvělou práci, co se týká designu úrovní, grafiky, stylového a dynamického hudebního doprovodu, dabovaných dialogů, zábavného závodního multiplayeru (Wifi, možno i s jedinou kazetou) a především diamantově vyleštěné hratelnosti. Ať již budete úrovněmi procházet pomalu, se snahou odhalit bonusy a všechna skrytá zákoutí, nebo se jimi budete řítit v nejvyšší možné rychlosti, užívajíce si závratě při obrovských loopinzích hlavou dolů napříč dvěma obrazovkami… Sonic Rush vám vedle klasiky jménem Mario 64 NDS nabídne bezesporu nejlepší plošinkovou zábavu, jakou lze na NDS nalézt.

Souboje s bossy jsou zobrazovány 3D, ale ovládání zůstává 2D


Dvojice obrazovek dává dohromady rozlehlé prostředí



Tahle hra vám zamotá hlavu

Platforma ⁝ NDS

Žánr ⁝ Plošinovka
Výrobce ⁝ Dimps
Distributor v ČR ⁝ Conquest
Homepage ⁝ sega.com
Vydavatel ⁝ Sega
Cena ⁝ 1 599 Kč

KONKURENTI
⁝ Mario 64 DS **9,0**
⁝ Sonic Advance 3 **8,0**
⁝ Super Mario Advance **8,0**

Sonic Rush **8,5** VERDIKT

▲ Dokonalá hratelnost
Nádherná grafika
Neuvěřitelná rychlost

▼ Vyšší obtížnost
Jednoduchý příběh
Pády do propastí

Sonic ve své nejlepší formě, ďábelsky rychlý a neskutečně pestrý. Nádherná a bohatá hra, která dokazuje, že některé věci zkrátka nestárnou.

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Nikdy necestuje bez nějaké té kapesní konzole

Gunstar Future Heroes

Naddimenzovaná akce plná střelby, mlácení, skákání a speciálních efektů

Platforma :: GBA

Žánr :: Akce
Výrobce :: Treasure
Vydavatel :: Sega
Distributor v ČR :: Conquest
Homepage :: sega.com
Cena :: 999 Kč

Gunstar Heroes od vývojářského týmu Treasure byla jednou z nejúspěšnějších a nejvyhledávanějších her pro 16bitovou konzoli Sega Mega Drive na začátku devadesátých let. Šlo o akci překonávající svojí dynamičností hity, jako byly Contra nebo Turrican. V Gunstar Heroes nebylo žádnou výjimkou probíjení se obrazovkou tak zaplavenou nepřáteli a explozemi, až jste vlastně vůbec neviděli svoji vlastní postavičku. Přidejte k tomu všechny speciální efekty, které je možné použít v rámci 2D grafiky (zoomování, rotace pixelů atd.), a dostanete nezapomenutelnou vizuální podívanou s ohromující, divokou hratelností. Kdo měl Gunstar Heroes, u toho se pravidelně scházeli všichni jeho přátelé a překonávali navzájem své skóre na vyšší a vyšší obtížnost. Pamatuji si, jak jsme jednou s kolegou hráli Gunstar Heroes od rána do noci – a nenudili jsme se ani vteřinu.

Pokračování výjimečného titulu nyní přichází na Game Boy Advance, handheld, který je tady s námi již dobrých pět let a dostal se do podzimního období svého života. S příchodem stále dokonalejších kapesních konzolí (NDS, PSP) hráči očekávají kvalitnější grafiku, což se starému dobrému GBA těžko plní… ovšem to neplatí u Gunstar Future Heroes. Hra na vás vrhne takovou záplavu efektů, přebarvené grafiky a nevídaně zahuštěné akce, až vám z toho půjde hlava kolem. Během hraní jsem měl tendenci kontrolovat, zda se z maličkého GBA nezačíná kouřit.

Příběh hry je tradičně prostý: zlý generál se chce zmocnit magických krystalů, s jejichž pomocí by mohl probudit a zotročit prastarého boha zkázy… v čemž se mu bude snažit zabránit vaše dvojice hratelných hrdinů, pojmenovaných jednoduše podle barvy výstroje – Rudý a Modrý. Naopak jsou dialogy (většinou hlavy s texty v bublinkách, ale nadějete se i občasného dabingu) jsou vtipné, některé pasáže zápletky překvapivé (zrada člena vašeho týmu) a především je tu kvalitní hudba, podtrhující dramatické i emotivní momenty.

Příběh ovšem tvoří méně významné pozadí pro strhující akci ve stylu staré školy: většinu času budete postupovat zleva doprava a skákat, kopat, sekat či střílet po všem, co se kolem vás vyrojí (a bude toho hodně). Jednou z nejlepších vlastností hry je pestrost, a to nejen v rámci úrovní, ale také hratelnosti, která vás nechá postupovat šachtami zdola nahoru nebo vás posadí do vozidla, v němž si budete probíjet cestu dál ve stylu klasických střílečů s letadýlkem (např. Swift nebo Raptor). Mezi nejpřekvapivější momenty hry patří časté souboje s bossy, kteří nepostrádají originalitu (například na jeden souboj se opásáte plavacím kruhem a utkáte se ve vaně s obrovskou hromadou zlé koupelové pěny). Vrcholem všeho je pak úroveň ve stylu Člověče nezlob se, kde si házíte kostkou. Podle toho, na jaké políčko stoupnete, čeká vás souboj, puzzle nebo předměty.

Gunstar Future Heroes není pokračováním v pravém slova smyslu. Ačkoliv příběh navazuje na původní hru, mnoho prvků hratelnosti, nepřátelé i lokace se vrací takovým způsobem, že jde spíše o jakýsi poloviční remake. Díky bohu za něj, protože tahle kultovní klasika si zaslouží pozornost dnešních hráčů stejným právem jako před patnácti lety.

> Probíjíte se obrazovkou tak zaplavenou nepřáteli a explozemi, až nevidíte vlastní postavičku

Jeden z nezapomenutelných bossů

Letecký výsadek nepřátel

Jedna z originálních meziher

Gunstar Future Heroes **8,8** VERDIKT

- ▲ Bohatá grafika
  Návyková hratelnost
  Špičkový soundtrack
- ▼ Chybí multiplayer
  Jednoduchý příběh
  Místy obtížné

Naprosto nespoutaná akce, která vás ohromí svojí vizuální bohatostí i návykovou hratelností. Škoda jen chybějícího multiplayeru.

Martin Žavřel, vedoucí konzolové sekce
Nikdy necestuje bez nějaké té kapesní konzole

Urban Reign

Nadešel čas odhodit Tekkena a Soul Calibur?

Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Zkoušel používat hřeben, ale zjistil, že to nemá cenu

Platforma ⁖ PS2

Žánr ⁖ Bojovka
Výrobce ⁖ Namco
Vydavatel ⁖ Namco
Distributor v ČR ⁖ Sony
Homepage ⁖ www.urban-reign.com
Cena ⁖ 1 799 Kč

KONKURENTI
- Tekken 5 **9,0**
- Soul Calibur 3 **8,5**
- Death by Degrees **6,3**

Zavedené série Tekken a Soul Calibur jsou jasným důkazem nadvlády Namca na poli bojovek. Konkurence prakticky neexistuje (pokud nepočítáme ještě Virtua Fighter 4), a tak jsou hráči odkázáni pouze na nová pokračování již zaběhlých řad. Chlapcům a děvčatům z Namca ale ráda ujíždí ruka (či snad jiná končetina?), a proto se čas od času dočkáme jednorázových úletů, jež nemají s žádnou ze sérií nic společného. Poslední levoboček si říká Urban Reign.

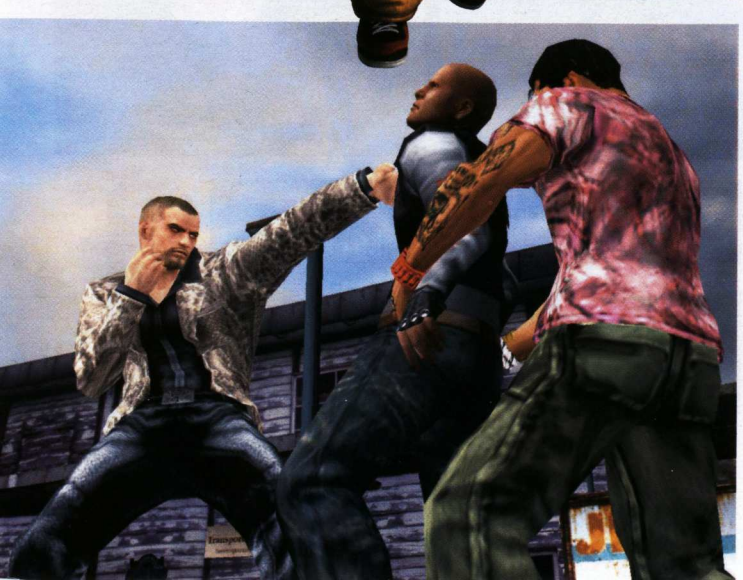
Příběh (lépe řečeno něco jemu podobného – nezapomínejme, že jde o mlátičku) vás zavede do ulic fiktivního města Green Harbor. Zdejší mladík Brad Hawk zřetelně vyniká nad svými vrstevníky, což je ve světě sužovaném násilnostmi výhoda. Na rozdíl od kamarádů se nenechá zmlátit a naopak sám rány rozdává. Všimne si jej proto boss místního gangu. Slovo dá slovo a najednou se Brad ocitá na druhé straně barikády. Místo, aby se snažil učinit násilí přítrž, je jeho rozsévačem.

Hra nevymýšlí ani před hráče neklade žádné významnější inovace, pouze převádí letitý systém do atraktivního prostředí a navrch přidává novinku v podobě „zón útoku". Spíše než o revoluci jde tedy pouze o menší povstání. Tělo každého bitkaře je rozděleno na tři části, přičemž každá z nich je oslabována v závislosti na síle a vydatnosti vašich úderů. S tím přichází i možnost taktizování. Jde na vás borec, co to umí s pěstmi? Zlomte mu nohy. Běží proti vám protivník známý pro smrtící údery

Jde po vás boxer s vyhlášenou pravačkou? Zlomte mu nohy

Pánská jízda

Hraje se na zkušenosti, ne na přesilu



svých nohou? Není nic snazšího než ho vyprovodit z bojiště o dvě ruce kratšího. Urban Reign se nesnaží o simulaci. Kašle na realističnost a zákony fyziky, dává přednost efektivním soubojům, při kterých se tají dech.

Atraktivní podání rvaček se ale bohužel neopírá o prostředí ulice, přestože to k inovacím doslova vybízí. Autoři pojali dějiště bitev jako klasické arény o omezené rozloze a s minimem odlišností. Ačkoli sem tam přibude nová bedna, případně se mírně pozmění barva fasády okolních domů, nedostaví se nic radikálního, co by šeď herního prostředí prosvítilo. Naopak, co se hratelnosti týče, nemůže být o stereotypu řeč. Nepřátelé mezi sebou paktují, spolčují se s vámi či naopak proti vám, a vy si často musíte zvykat na odlišné způsoby boje. Jednotlivé styly jsou si natolik vzdálené, že se po dobu hraní nezastavíte. Jakmile přivyknete zběsilému poskakování drobných Japonců, už se na vás vrhají stokilová vazouni.

Podobně si Urban Reign pohrává se vším. Pošle na vás pět nepřátel a vzápětí překvapí deseti. Naučí vás zacházet s pěstmi a zasvětí vás do tajů kopů, abyste posléze dostali do rukou střelné zbraně. O to větší je překvapení, které čeká už po pár hodinách hraní. Do skvělé zábavy vám najednou skočí závěrečné titulky. Bez varování a dokonce bez rozumného zakončení příběhu jste najednou odkázáni pouze na chudou nabídku doprovodných módů, případně multiplayer.

Urban Reign je skvělá hra pro recenzenta – dohraje se rychle a pobaví. Hráče však uspokojí asi podobně jako sex bez orgasmu. Možná si nebude stěžovat, ale bude mu vadit, že si pořádně neužil. A co udělá neukojený hráč? Sáhne po vydařenější konkurenci. A že je z čeho vybírat.

Souboje jsou maximálně efektní

Urban Reign **6,5** VERDIKT

- ▲ Dobrá hratelnost
  Zóny útoku
  Techniky boje
  Na pohled úžasná podívaná
- ▼ Krátká herní doba
  Grafika

Zkopat a nebýt zkopán. O nic jiného tu nejde, a přesto se budete výborně bavit. Dobrý dojem kazí „jen" krátká hrací doba, která ze hry dělá holku na jednu noc.

Fire Emblem:
Path of Radiance

Tahový klenot z exotického Japonska

Věci neznalí hráči mohou při spuštění Fire Emblem lehce podlehnout omylu. Pod rouškou klasické, barvami hýřící manga kresby budou jen těžko očekávat silnou fantasy story plnou válčení, vraždění, genocidy, ale i mezilidských vztahů. A přitom přesně toho se vám (v míře větší než vrchovaté) dostane v RPG tahové strategii Fire Emblem: Path of Radiance. Příběh začíná poměrně nevinně: mladíček Ike se konečně stává plnohodnotným členem skupiny žoldáků, vedené jeho otcem. Přicházejí první jednoduché mise; vyčištění přístavu od pirátů či osvobozování rukojmích. Velmi záhy se však v celé zemi rozhoří brutální válečný konflikt a skupina bojovníků vedená Ikem se stává hlavními protagonisty. Jak je u japonských her zvykem, děj nabírá postupně silnější grády a nic není takové, jak se zdálo na začátku.

Příběh patří mezi nejsilnější devizy hry a garantuji, že se mu během několika chvil plně poddáte. Ani vám nebude vadit jeho slabší forma prezentace (série dlouhých rozhovorů mezi jednotlivými misemi). Důležitějších okamžiky doplňují pěkné renderované sekvence. S příběhem souvisí i postavy. Už po pár misích bude vaše skupinka čítat kolem desítky hrdinů a postupem času potkáte mnoho nových. Každá má svoji osobnost a roli ve válce, smrt kterékoliv z nich alespoň částečně ovlivní děj. Postavy se nedají oživovat, častokrát proto budete raději opakovat celou misi, než abyste o dotyčný charakter přišli nadobro.

Hra přitom funguje jako klasická tahová strategie. Posouváte vojáky po čtvercové síti, útočíte, kouzlíte atd. Dočkáte se i specialitek v podobě používání věcí nebo navštěvování civilních domů, za což jste odměňováni cennou radou nebo užitečným předmětem. Fire Emblem je kromě tahové strategie i RPG, každá vaše postava získává během boje zkušenosti, které transformuje do postupu na vyšší levely. Herní principy jsou snadno pochopitelné a díky postupnému nabalování nových elementů i dostatečně hluboké a zajímavé.

Na začátku je vám odhalen trojúhelník účinnosti zbraní: meč je silnější sekery, sekera kopí a kopí je silnější meče. Později se přimíchává magie s podobným trojúhelníkem, následují speciální zbraně proti určitým povoláním, objeví se postavy s novými povoláními, ty staré přestoupí na jiné atd. Díky tomu, že hra neustále chrlí nové nápady a prvky, vás ani po delší době nezačne hryzat červík stereotypu. A to i přes poměrně velkou délku hry, na konec příběhu se probojujete až po třiceti hodinách usilovného hraní. Pokud máte zkušenosti s Fire Emblemy pro GBA, spousta věcí vám bude povědomých, ale dočkáte se i zcela nových prvků. Třeba rasy lagun, což jsou válečníci schopní proměňovat se ve zvířata.

Navíc uvidíte svoji oblíbenou hru v 3D zpracování, které je však… poměrně rozpačité. Nejedná se o žádnou katastrofu, jen přidáním jednoho rozměru ztratila hra něco ze svého původního kouzla. Navíc se tvůrci nesnažili vymáčknout maximum z konzole a hodně si usnadnili práci. Výborný dojem ovšem zanechává hudba, zvuky a dabing. Zkrátka a dobře: fanoušci si Fire Emblem: Path of Radiance nesmějí nechat ujít a lze ji doporučit i všem ostatním.

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Zavilý bojovník za práva herních bossů

Je jich víc, ale pořád málo

Žádny fireball, léčivé kouzlo to je

Ústup do předem připravených pozic

Platforma :· GC

Žánr :· Strategie
Výrobce :· Intelligent Systems
Vydavatel :· Nintendo
Distributor v ČR :· Conquest
Homepage :· fireemblem.gameboy.com
Cena :· 1 199 Kč

KONKURENTI
- Fire Emblem **Nehodnoceno**
- Advance Wars **9,0**
- Battalion Wars **8,5**

Fire Emblem: Path of Radiance **8,6** VERDIKT

- Výborný příběh
- Perfektní hratelnost
- Spousta postav
- Nádherná hudba

- Jednoduchá prezentace
- Rozpačitá grafika
- Málo dabingu

Perfektní RPG tahová strategie se silným příběhem a návykovou hratelností.

ZAČALO TO NA GBA

Pravda, historie série Fire Emblem sahá až do dob osmibitů, ovšem teprve verze na GBA v roce 2004 se dočkala anglické mutace. Hra získávala vysoká hodnocení a spoustu fanoušků díky výbornému příběhu s velkým množstvím postav, pohlcující hratelnosti a nádherné 2D grafice v manga stylu. V roce 2005 jsme se dočkali na GBA dalšího dílu jménem Fire Emblem: The Sacred Stones, který si zachoval rovněž vysokou kvalitu.

Hry za pakatel!

Recenze budgetových titulů

499 Kč 299 Kč 399 Kč

BURNOUT 3: TAKEDOWN

DOUPĚ 2/06 KOUPĚ MĚSÍCE KONZOLE

Pokud jsou pro vás synonymem arkádových závodů písmena NFS, asi jste nikdy neslyšeli o podobně laděné sérii Burnout. Její tvůrci dávají slůvkům jako adrenalin, pocit z jízdy nebo dojem z rychlosti nový rozměr. V budgetové edici se nyní ocitl dosud předposlední díl série. Ten se ale co do hratelnosti a zábavy může měřit i s několik měsíců starým pokračováním.

Burnout není jen o závodění. Ano, dojet do cíle je jedním z hlavních úkolů, ale cesta k němu nevede jen přes fanatické držení směrového ovladače v horní poloze. Opět na vás čeká spousta různých typů závodů zastřešených módem kariéry. Pro úspěch musíte jezdit v protisměru, děsit chodce a hlavně – vytlačovat protivníky ze silnice. Právě úspěšné odstranění jiného závodníka z komunikace je hodnoceno bodově nejvýše a zvyšuje množství nitra v motoru. Více nitra = více rychlosti. Více rychlosti = více zábavy a více akce. A o tu jde v Burnoutu především. Množství vozů a tratí, skvělá grafika a rozmanité možnosti multiplayeru jsou jen dalšími důvody, proč si nenechat nesporného krále žánru ujít.

Hodnocení :· **8,8**

Platforma :· PS2, Xbox
Žánr :· Závody
Výrobce :· Criterion
Vydavatel :· EA Czech
Rok vydání :· 2004
Cena :· 799 Kč

METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

Nakopat mimozemské roboty do zadnice patří mezi časté herní zápletky. Tentokrát však příběh nabízí menší odchylku: do slušivého robotického kabátku se obléknete vy, abyste se dočkali čistě „plechovražedného" boje. Metal Arms jsou povedenou akční řežbou, která je vkusně doplněná o stealth prvky, puzzle a další zpestřující momenty i minihry.

Prim ale hrají zbraně a likvidace nepřátel. K dispozici jsou bezmála dvě desítky likvidovadel, která můžete navíc volně kombinovat a palbu každou rukou (resp. robotickou končetinou) ovládat zvlášť. Nechybí ani vozidla, která vytvářejí podmínky pro ještě rychlejší destrukci vizuálně pestrých futuristických prostředí plných nepřátel. Stereotypu zabraňují jak zbraně, tak měnící se lokace a všudypřítomný odlehčený humor. Jediné, co kazí celkový dojem ze svěží akce, je ovládání. Zaměřování na gamepadu je občas zbytečně složité a zvláště ve velkých bitevních vřavách dokáže nadělat problémy.

Hodnocení :· **7,5**

Platforma :· Xbox
Žánr :· Akce
Výrobce :· Swinging Ape
Vydavatel :· Gameline
Rok vydání :· 2003
Cena :· 299 Kč

FINAL FANTASY X-2

Proč lidé milují sérii Final Fantasy? Pro její neuvěřitelnou schopnost vytvořit v každém pokračování unikátní dobrodružství plné emocionálně vypjatých momentů a charakterově propracovaných postav. Pro komplexnost její RPG části, která vždy dokáže přijít s novým a zajímavým. Pro její neuvěřitelnou délku. Pro… dost! Je zbytečné pokračovat dál, protože nic z toho ve Final Fantasy X-2 nenajdete.

Nejkontroverznější díl série cílí na jinou skupinu hráčů, než jsou její zarytí fanoušci. Nabízí těm, kdo ještě nejsou postiženi fenoménem FF, vstupenku do této legendární RPG série. A jde spíše o poznávací zájezd, než au-pair pobyt. Vše je patřičně zjednodušeno a i herní doba odpovídá komerčním standardům. Bojový systém je přístupnější, připomínající spíše akční hru. Zvýšení atraktivnosti napomáhá i použití trojice hlavních hrdinek (Yuna, Rikka a Payne), které nedisponují zrovna zimním oblečením. Fanoušci série znechuceně odvrací zrak, pro ostatní však jde o lehce nadprůměrné RPG.

Hodnocení :· **7,3**

Platforma :· PS2
Žánr :· RPG
Výrobce :· Square
Vydavatel :· EA Czech
Rok vydání :· 2003
Cena :· 899 Kč

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Studoval žurnalistiku. Od té doby nevěří ani tomu, co sám napíše

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

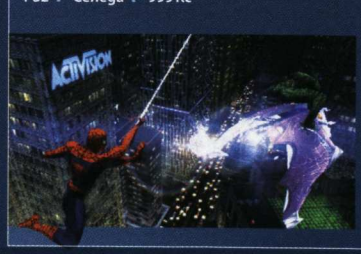
Povedená akce, odehrávající se v tradičním prostředí druhé světové války.

PS2 :· EA :· 899 Kč

SPIDERMAN: THE MOVIE

Být pavoučím hrdinou není lehké. Pokud vás o tom nepřesvědčil film, hra na jeho motivy to dokáže.

PS2 :· Cenega :· 999 Kč



BARD´S TALE

Rok staré, tak trochu nehrdinské RPG, nabízející poněkud odlišný zážitek než většina běžné produkce.

PS2, Xbox :· Gameline :· 999 Kč

O mobilech víme vše!

Vydavatelství Computer Press se věnuje mobilům už několik let. Vlastníme cenné informace o telefonech i operátorech, proto pro vás mohou naši redaktoři připravovat detailní srovnání a exkluzivní testy. Ze čtyř různých médií, která se mobilům věnují, si můžete vybrat přesně to, které vám vyhovuje nejvíc.

1 Vysoká kvalita

Mobility jsou již 7 let nejčtenějším časopisem o mobilech. Přináší vám každý měsíc detailní informace o telefonech, službách i operátorech. Odborná redakce testuje všechny nové mobily, které přichází na český trh, připravuje analýzy služeb operátorů a sleduje nenovější trendy v mobilní technice. V časopise najdete především praktické rady pro výběr služeb a telefonů. Mobility mají 100 stran a stojí 39 Kč.

2 Kompletní přehled

Katalog mobilů představuje jediný ucelený přehled všech mobilních telefonů na českém trhu. Obsahuje recenze všech prodávaných telefonů, přehled parametrů, ceny a praktická srovnání telefonů i mobilního příslušenství. Je ideálním rádcem při nákupu, se kterým již tradičně pracují nejen uživatelé, ale i prodejci mobilních telefonů. Vychází dvakrát ročně (jaro/léto a podzim/zima) jako speciál časopisu Mobility, má 164 stran a stojí 99 Kč.

3 Jednoduše pro každého

Nejlevnější časopis o mobilech s názvem MobilMania je určen všem, kdo se o telefony zajímají, ale Mobility jsou po ně možná příliš odborné. MobilMania je nabitá mobilními novinkami, ale přináší také přehledy bazarových telefonů, hitparády nejoblíbenějších mobilů a nezapomíná ani na mobilní zábavu, jako jsou loga, melodie nebo javové hry. MobilMania má 52 stran a stojí pouze 9,50 Kč.

4 www.mobilmania.cz

Pokud chcete vědět hned, co se v mobilním světě stalo, jistě pravidelně čtete internetový deník o mobilech MobilMania.cz. MobilMania patří již pátý rok mezi nejčtenější internetové časopisy. Představuje zdroj aktuálních informací z mobilního světa, v němž najdete vše nejen o mobilních telefonech a operátorech, ale také o mobilním příslušenství, softwaru, PDA a mnoho dalšího. Na adrese www.mobilmania.cz/mobily je pak umístěna jedinečná databáze parametrů mobilů, která umožňuje praktická srovnání a vyhledávání telefonů podle zadaných požadavků. MobilMania.cz denně navštíví v průměru 35 tisíc čtenářů.

Pokud si chcete objednat předplatné výše zmíněných časopisů, nebo vás zajímají další informace, kontaktujte redakci na e-mailu mobility@cpress.cz

computer press

BONUS ZONE

PRO TY, CO CHTĚJÍ VÍC

92 Začínáme hrát: Simulátory
MODERNÍ UČEBNICE 21. STOLETÍ

94 Naostro: Jan Hloušek
VY SE PTÁTE, HERNÍ OSOBNOST ODPOVÍDÁ

96 FreeHry
TY NEJLEPŠÍ HRY ZADARMO

97 Herní servis
OPRAVUJEME, POMÁHÁME, RADÍME

98 Progaming
NEJNOVĚJŠÍ VÝSLEDKY A UDÁLOSTI

99 Hry na mobil
BAVTE SE I V AUTOBUSE!

100Komentář
ÚPLATKY PŘI RECENZOVÁNÍ HER?

101 Hráčův rádce
NEJLEPŠÍ NEJZLEJŠÍ HRY

102 Anketa
CO SI MYSLÍTE O NOVÉM DOUPĚTI?

103 Hardware News
MODERNÍ TECHNOLOGIE, KTERÉ ZAUJALY REDAKCI

104 3DMark06
JAKÁ BUDE GRAFIKA ROKU 2006?

106 Vyplatí se moderní technologie?
NENÍ VŠECHNO ZLATO, CO SE TŘPYTÍ

109 TEST: ThrustMaster Rallye GT
JAK RYCHLE DOSTAT ZÁVODY DO KRVE

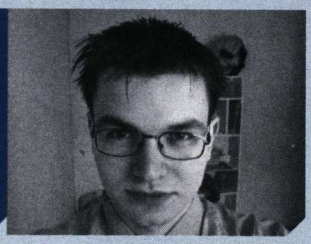
110 Listárna
VAŠE NÁPADY, DOTAZY, PŘIPOMÍNKY I RECENZE

112 Obsah CD/DVD
OPĚT S DVĚMA PLNÝMI HRAMI!

HISTORIE STRATEGIÍ V KOSTCE, VLASTNĚ

Málokterá edice symbolizuje tak dobře poslání této sekce. Málokterá edice si zaslouží takový prostor v úvodníku. V případě Command and Conquer: First Decade (PC) však musíme udělat výjimku, protože tato monstrózní záležitost totiž dozajista chytne u srdce nejednoho hráče strategií.

EA totiž při příležitosti desetiletého výročí série Command and Conquer, která je jednou ze základních kamenů real-time strategií jako žánru, vydali kompilaci všech her vyšlých s logem C&C. Na jednom DVD najdete úplný rodokmen strategií od stařičkého Command and Conquer, přes Red Alerty, Tiberian Sun, akční odbočku Renegade, až po novodobé trojrozměrné Generals. Všechny hry najdete na jednom DVD včetně datadisků, uzpůsobené k chodu i pod Windows XP. Dezertem strategické hostiny má být bonusové DVD s mnoha zajímavými materiály včetně rozhovoru se zakladatelem vývojářského týmu, které má většinu her přímo na svědomí. Nejlepší zpráva na konec – za 12 her dáte dohromady 899 Kč. Pokud chcete víc, zaškrtněte si v kalendáři 17. únor, v ten den má série dorazit k nám.



HONZA MORKES,
zástupce šéfredaktora

HITPARÁDA

Hry, které máte rádi

Ani princ, ani zombie či emocionální veledílo vás v lednu nezaujalo tak jako návrat na bojiště druhé světové války. Stříbrnou pozici si s takřka identickým podílem hlasů (rozdíly v setinách procent) udržel NFS: Most Wanted. Další dvě pozice si však pro sebe urvali nováčci – Shadow of Collosus a Prince of Persia: The Two Thrones. Na jak dlouho? V únoru to nebudou mít v konkurenci X3 či nového dobrodružství Sonica jednoduché. Hlasujte a rozhodněte o hrách, které máte rádi. Vybraného hlasujícího čeká dvouleté předplatné.

Výherce z minulého čísla: **Oldřich Musil**

NÁVOD, JAK HLASOVAT:

Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera DO14 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení. Příklad: SOU DO14 A Adam Novák.

Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich hlasů je 1. března 2006. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky hitparády vyhlásíme v příštím čísle.

1. CALL OF DUTY 2 (A)
Hodnocení: 8,7 (Doupě 12/05)
Počet měsíců v hitparádě: 2
Hlasů: **49,3 %**

2. NFS: MOST WANTED (B)
Hodnocení: 8,3 (12/05)
Počet měsíců v hitparádě: 2
Hlasů: **21,7 %**

3. SHADOW OF COLLOSUS (C)
Hodnocení: 9,6 (01/06)
Počet měsíců v hitparádě: 1
Hlasů: **13,0 %**

4. PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES (D)
Hodnocení: 8,2 (01/06)
Počet měsíců v hitparádě: 1
Hlasů: **11,6 %**

5. STUBBS THE ZOMBIE – 4,3 %
6. CIVILIZATION 4 – 3,8 %
7. CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS – 3,4 %

N* RAINBOW SIX: LOCKDOWN (E)
Hodnocení: 7,8 (02/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

N* ANKH (F)
Hodnocení: 7,9 (02/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

N* X3: REUNION (G)
Hodnocení: 7,2 (02/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

N* SONIC RUSH (H)
Hodnocení: 8,5 (02/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

N* GEIST (I)
Hodnocení: 7,3 (02/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

ZAČÍNÁME HRÁT díl 7

STAŇTE SE HRÁČEM SIMULÁTORŮ

MODERNÍ UČEBNICE 21. STOLETÍ

„Nepřítel na šesti hodinách! Odpalte fotonová torpéda! Nácek valí zelí přes kanál!" Zaujala vás adrenalinová hlášení, při kterých jde o život? V tom případě je čas na pořádnou porci simulátorů

Simulace znamená napodobování reálného děje nebo zařízení. Z tohoto pohledu je simulací prakticky každá hra, od střílení vojáků v Call of Duty po společenské The Sims. Když se však řekne simulace mezi hráči, většina si představí ty nejrealističtější simulátory letadel a jiné techniky, kdy prsty třímají silou svěráku joystick, na polici leží manuál objemnější než pátý díl Harryho Pottera a jediná chyba znamená smrt. První zdání však často klame a tam, kde pro nezasvěcence nabízejí simulátory jen sterilní kopírování reality, se nacházejí pod povrchem žánru tituly, u kterých je stejně jako u ostatních her na prvním místě hratelnost a zábava. Navíc se rozhodně nejedná pouze o letadla! Bojí se hráč výšek? Pak jsou tu precizní tanky či ponorky, nebo lze zcela opustit třetí planetu systému Sol a vydat se do vesmíru.

LEKCE 19

OD PIXELŮ PO PIXEL SHADERY

Počátky virtuální simulace se nicméně držely při zemi, respektive na papíře. Když roku 1976 student elektrotechniky Bruce Artwick vydal několik článků pojednávajících o využití rané 3D grafiky, zmínil se mimo jiné o simulování letadel. Záhy zareagovala celá řada čtenářů, že by si takový program ráda koupila. Artwick obratem založil firmu subLogic a po několika prvních pokusech se v lednu roku 1980 zrodil první Flight Simulator, létací program pro Apple II. Ten později odkoupil Microsoft a započal dlouholetou řadu civilních simulací, která má letos vygradovat desátým dílem. První Flight Simulator však vypadal primitivně. Na obrazovce byla čísla udávající výšku a rychlost, přičemž zbytek výhledu zaplňovala změt bílých čar. Hráč měl co dělat, aby dolétl z jednoho letiště na druhé, sestřelil na hrací ploše 6×6 čtverců jediné letadlo a nepotkal se s nepřátelským nápisem CRASH!

Přínos simulátorů byl zřejmý – poprvé si mohl skutečně každý zalétat v teple domova. Od vládnoucí civilní série Flight Simulator se však záhy vyrojila řada válečných her. Vyčnívala zejména prvotina Sida Meiera Solo Fight a následující trilogie F-15 Strike Eagle. Pravá renesance ovšem nastala na přelomu 80. a 90. let, kdy hardware konečně dovoloval lepší vizualizaci než jen dvě jednobarevné plochy země / obloha. Prudce hratelným se stal F29 Retaliator, který nabídl dva tehdy futuristické letouny (F22 a F29), útočení na pozemní cíle a dokonce i multiplayer. Jeho autor, tým Digital Image Design, dal později hráčům takové perly jako TFX, EF2000 nebo F22 ADF. Není v silách jednoho článku vyjmenovat všechny kvalitní simulátory, vzpomeňme však alespoň na historický titul Red Baron, civilní konkurenty Flight Unlimited a Fly, vrtulníkový Hind po boku voxelové série Comanche nebo zavedenou řadu od Jane's Combat Simulation s vrtulníkem AH-64 Longbow v hlavní roli.

Honba za co největším realismem a zapomínání na zábavné prvky, kterými si pomáhaly prastaré tituly – to jsou faktory, které stojí za dnešní stagnací žánru. V současnosti lze prakticky sáhnout pouze po titulech, mezi které se řadí vysoce náročný Falcon 4.0, Flanker 2.5 nebo zábavný IL-2 Sturmovik s dynamickou kampaní či nejnovější Lock On: Modern Air Combat.

LEKCE 20

SKOK NADSVĚTELNOU RYCHLOSTÍ

Druhou masivní výspou jsou simulátory vesmírné, nebo chcete-li střílečky. Simulovat pomalu létající lasery řvoucí v kosmickém vzduchoprázdnu je totiž zavádějící. Létání ve vesmíru se od toho klasického zásadně liší – má tendenci budovat dlouhé série s legendárním statusem. Navíc invence nutná k jejich vzniku dává základ k velkému příběhovému pozadí. Prvním krokem pro hráčstvo bylo po několika sterilních simulacích reálných letů do vesmíru teprve rozsáhlé dobrodružství v projektu Davida Brabena a Iana Bella jménem Elite. Nešlo ani tak o simulátor, jako o komplexní obchodní model vesmíru, ve kterém hráč již roku 1985 létal mezi planetami v honbě za ziskem. To pravě kvedlání joystickem při strhujících úhybných manévrech přinesl až o pět let později Wing Commander od Chrise Robertse. Silné příběhové pozadí a pět navazujících dílů vyneslo sérii na nejvyšší orbitu žánru, kde ji mohl ohrozit pouze hvězdně válečný George Lucas. Ten si u návrháře

ETICKÁ DAŇ REALISMU

Jak vojenské, tak civilní simulátory jdou dnes až na hranice realistického chování letounů. Microsoft Flight Simulator X by měl dokonce počítat i s nenadálými poryvy větru, oslněním pilota odlesky apod. Také díky tomu byl Microsoft po událostech z 11. září 2001 obviněn, že se na jeho produktech cvičili islámští únosci. Ačkoliv kauza vyšuměla, firma ze všech dalších vydání hry odstranila budovy Světového obchodního centra a dokonce vydala patch, jenž je vyřadil i ze starších verzí. Inu, kdo má nalétáno dost hodin v Lock On, teoreticky může nasednout do Migu-29 a směle se vydat křižovat oblaka.

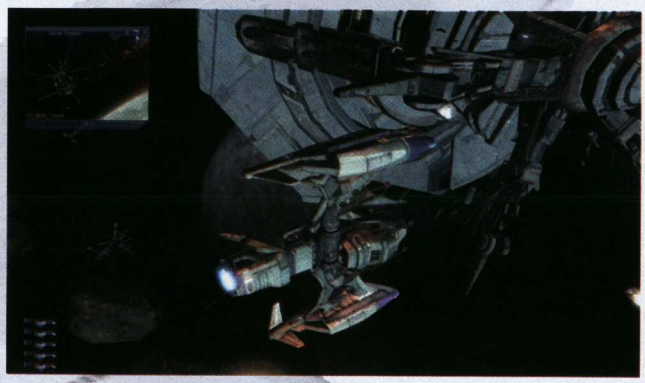
BEZ KNIPLU ANI RÁNU

Ačkoliv se soudobé hry snaží kvůli přístupnosti své ovládání co nejvíce zjednodušit, ten nejvěrnější zážitek zprostředkují až specializované ovládací prvky. Mezi milovníky letecký simulátorů se stala populární řada joysticků X od firmy Saitek. Obsahují jednak zpětnou vazbu, ale také komfortní plynovou páku a nespočet tlačítek a tzv. HAT kloboučků (např. pro rozhlížení se ve virtuálním kokpitu – letadlem se není možné otáčet tak rychle jako v 3D akcích). Zajímavostí je, že Microsoft ve svém novém pokračování Flight Simulatoru protěžuje k ovládání gamepad konzole Xbox 360. Svítá naděje málo početným konzolovým simulátorům?

Létání nemusí být jen o válce – MS Flight Simulator

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Propadnete panice!

Freespace a jeho obrovské výbuchy



Larryho Hollanda objednal nejlepší simulátor s reáliemi svého světa a Hollandovi nezbývalo, než rozkaz do puntíku splnit. X-Wing a jeho následovníci (TIE Fighter nebo Rebel Assault) se stali řemeslnou špičkou v oboru.

Dnes jsou legendy mrtvé, ale žije jejich odkaz. Myšlenky epicky rozmáchlého Wing Commanderu se dočkaly resuscitace ve dvoudílných titulech Freespace, Independence War či Starlancer. Ani obchodnická Elite nezůstala zapomenuta. Vydělávat peníze a přepadávat při tom transportéry můžeme v moderní grafice Freespace nebo ještě lépe v trilogii X, jejíž poslední díl vychází právě v těchto měsících.

LEKCE 21

ZPĚT NA ZEM

Kromě létání existují také tituly orientované na užší spektrum hráčů, které ale rovněž nabízejí nečekané možnosti. Například tankové simulátory nejsou pouze o zběsilém křižování mapou, jako v jednoduchých akcích Battlefield. Ve starších titulech typu Panzer Fist i novějších Panzer Elite jde především o taktiku a dokonalé ovládnutí strojů. Ještě pozoruhodnější jsou simulátory ponorek, kde můžeme aktuálně vybírat z nabídky nejnovějších dílů prověřené série Silent Hunter nebo vyzkoušet asi rok staré podmořské dobrodružství v nebezpečných vodách Dangerous Waters. Připadá hráči vše z našeho průvodce příliš konvenční a málo nápadité? Pak není lepší třešinky na závěr, než jsou simulátory obrovských bitevních robotů ve čtyřdílné sérii Mechwarrior podle licence populární stolní hry.

Simulátory nám umožňují provádět činnosti, ke kterým bychom se jinak nikdy nedostali. Stačí si vybrat z pestré nabídky tu nejlákavější činnost a realizovat si svůj sen alespoň virtuálně.

SIMULÁTOROVÉ TIPY

Aquanox – Po ničivém kataklyzmatu se lidstvo uchýlilo pod vodu, kde čelí nové hrozbě Biontů. Německá příběhová sci-fi započala již roku 1997 hrou Archimedean Dynasty a právě Aquanox se stal jejím nástupcem

Freelancer – Dotažení dřívější vesmírné střílečky Starlancer k dokonalosti. Hráč proplouvá vesmírem, organizuje obchody, přepadává karavany a k plnému vychutnání ani nepotřebuje joystick. Díky sofistikovanému ovládání postačí myš

Freespace – Precizní vesmírný simulátor se zaměřováním subsystémů lodí a především s obrovskými křižníky – to je výpravný Freespace, ve kterém proti sobě stojí lidstvo a cizáčtí Vasudané. Nečihá však v rohu galaxie někdo třetí?

IL-2 Sturmovik – Jeden z mála simulátorů, který je situován na východní válečnou frontu, hráči nabídne jak slušnou porci realismu, tak věrnou atmosféru rychlých a smrtících dog fightů. Dvě expanze posouvají dění dále na západ

Lock On: Modern Air Combat – Zřejmě nejlepší současný letecký simulátor pro skutečné fajnšmekry, kteří si potrpí na letový realismus i věrnost letounů. Expanze Flaming Cliffs jej rozšířila o stroje ruské provenience

Microsoft Flight Simulator – Evergreen na poli civilního létání, jenž nám naposled před třemi lety představil letadla z celé historie aviatiky. Na podzim se chystá další pokračování s revoluční grafikou

Silent Hunter 3 – Ponorkový simulátor z druhé světové, který vyniká svou historicky přesnou kampaní a atmosférou. Díky přizpůsobitelné obtížnosti je vhodný jak pro nováčky, tak pro ostřílené podmořské vlky

Trainz Railroad Simulator – Počítačová simulace se nezastaví před ničím, ani před imitováním vláčků. Postavte tu nejspletitější dráhu a pak nasedněte do kabiny jako nefalšovaný strojvůdce!

Universal Combat – Šílená vize amatérského programátora a návrháře Dereka Smarta, jenž si vytyčil za cíl simulovat celý vesmír. Létání v křižnících, pozemní boje, nic z toho nikdy nebylo tak překomplikované až k nehratelnosti. Universal Combat (potažmo i jeho předchůdce Battlecruiser) není hra, ale odstrašující fenomén

Yager – Neprávem zapomenutá futuristická střílečka s překrásnou grafikou a stíhačkou, jež je agilní jako redaktorův prst před uzávěrkou. Létání ještě nikdy nebylo tak divoké!

X – Simulace námezdního pilota v cizí galaxii si drží vysokou laťku kvality ve všech dodnes vydaných dílech. Právě vycházející třetí část však lze díky obrovskému záběru doporučit spíše skalním příznivcům žánru

Pohled z virtuálního kokpitu

„Torpédo pal!" zní často v ponorkových simulátorech

NAOSTRO

ČTENÁŘI NAOSTRO

JAN HLOUŠEK,
Programátor Centauri Production

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá! V lednu jste pokládali otázky Honzovi Hlouškovi, programátorovi Centauri Production, kteří nedávno vydali adventuru Žhavé léto 3 a půl.

V loňském roce jsme zažili na české herní scéně několik přesunů, potažmo krachů. Je povolání herního vývojáře v tuzemsku rizikovým zaměstnáním?
Herní průmysl je u nás ve svých začátcích, všechno tu jde velmi rychle – firmy rychle vznikají, rostou a občas také zanikají. Nemám ovšem pocit, že by to se zanikáním bylo tak zlé – celkově v Česku kvalitních studií stále přibývá.

Představují adventury pro menší herní týmy ideální poměr vynaloženého výkonu/možného zisku?
Já si myslím, že každý typ her má svá pro a proti. O co jsou klasické 2D adventury technologicky jednodušší, o to je těžší správné dávkování příběhu a kvalita backgroundů. Ale určitě jde pro začátečníky o proveditelnější styl než třeba fyzikálně korektní simulátor soubojů mechů.

Je Žhavé léto primárně určeno pro český, nebo zahraniční trh?
Samozřejmě že zahraniční. Právě se připravuje ruská a ukrajinská verze. Výhledově se plánuje i Uzbekistán.

ŽHAVÉ LÉTO MÁ NA HODNOCENÍ 75 %

Kolik kusů Žhavého léta potřebujete prodat, aby se dalo hovořit o úspěšné hře?
Úspěšnou se hra stala tím, že jsme ji dokončili a vyinkasovali od vydavatele poslední zálohu, čímž si na sebe vydělala. Pokud půjde prodej dobře, bude to jen bonus navíc.

Jak jste doposud spokojeni s hodnocením hry v recenzích?
Neskromně musím říct, že hra má objektivně na hodnocení 70 až 75 procent. Jakékoliv vyšší hodnocení je nehorázný nesmysl.

Jaký je váš názor na konkurenčního Poldu od Zima Software? Obě se opírají o specifický typ humoru, navíc pátý díl vyšel takřka ve stejnou dobu jako Žhavé léto. Není to trochu škoda?
Osobně si myslím, že Polda je svým humorem mířen na poněkud mladší a dětinštější publikum. Vidím to jako zajímavé srovnání, kam se jednotlivé série a jejich tvůrci od svých prvotin posunuli.

Jaké jsou obecné plány Centauri? Plánujete zachovat současnou velikost týmu nebo se rozšířit a vytvořit několik oddělených týmů?
Tým rozšiřujeme postupně a neustále. Zájemci, pište na e-mail info@centauri.cz, dívky mohou psát rovnou na cenda@centauri.cz.

Na čem v současné chvíli pracujete? Plánujete pokračování Žhavého léta nebo Gooky?
Pracuje se na více projektech. Kromě několika menších dětských titulů, které vyjdou tento rok, půjde o hru podle právě natáčeného nejmenovaného českého filmu a pak především o větší titul, u nějž si už i vrabci na střeše štěbetají, že by mohlo jít o pokračování nějaké úspěšné hry. Zároveň připravujeme pro Cinemax technologie pro jejich nové tituly.

Jaké hlavní programy používáte při vývoji? Dala by se přibližně vyčíslit jejich hodnota?
Program na rozvoj zádových svalů a program stimulace pracovní potence. Oba mají nevyčíslitelnou hodnotu.

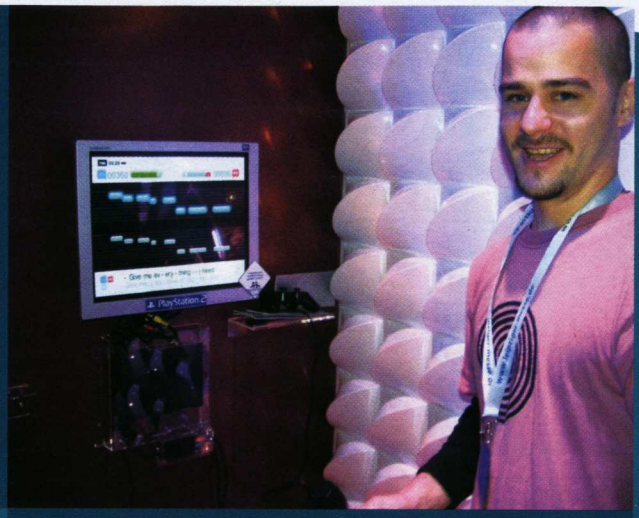
PROFIL OSOBNOSTI

Pražské vývojářské studio Centauri Production je jednou ze stálic české herní scény. Naposledy se připomnělo povedenou adventurou Žhavé léto 3 a půl (recenzi najdete v lednovém Doupěti). Vydání hry je ideální příležitost k vyzpovídání tvůrců. Proto jsme vaše otázky předložili programátorovi Honzovi Hlouškovi, jedné z hlavních postav týmu.

Honza se k počítačům dostal už na prvním stupni základní školy. Shodou náhod se jednalo o stroj Sharp MZ-800, na kterém moc programů ani her k sehnání, natož ke koupi, nebylo. To Honzu Hlouška dovedlo k vytváření vlastních her „do šuplíku". Od nápadu přes program až po jednoduchou grafiku. Postupně prošel dalšími osmibitovými platformami, až zakotvil u PC. Zde začal svou kariéru vcelku netradičně tvorbou aplikací, na střední škole se nicméně spojil s partou nadšenců, se kterou založil Centauri Production. První komerční hra pod hlavičkou studia byli Rytíři Grálu, kteří vyšli v den Honzovy maturity. Následovaly další hry a projekty – např. Hovniválové, Horké léto 2, Mrazík, série CDROMEK, Brány Skeldalu: Pátý učedník, Gooka: The Mystery of Janatris. Posledním projektem týmu je v minulém Doupěti recenzované Žhavé léto 3 a půl.

Kromě her Honza Hloušek pracoval také na různých aplikacích na zakázku, převážně pro animovaný a loutkový film.

Kromě aktivního programování a pasivního gamedesignu se Honza věnuje hraní her, sledování filmů, cestování, lyžování, bruslení a hlavně svému synovi Šimonovi, který s ním všechny aktivity údajně nadšeně sdílí. Jeho vyjádření se nám bohužel získat nepodařilo.



Co byste doporučil začínajícím amatérským tvůrcům, jejichž snem je dotáhnout to na profesionálního vývojáře?
Hrát hry a přemýšlet nad nimi, na škodu není ani sledovat jiné druhy zábavy a umění. Nejvíce ceněni jsou v týmu lidé, kteří si dokáží dát jedna a jedna dohromady a nejsou jen stroje na výrobu zdokumentovaných součástek. Kromě toho není na škodu i něco umět.

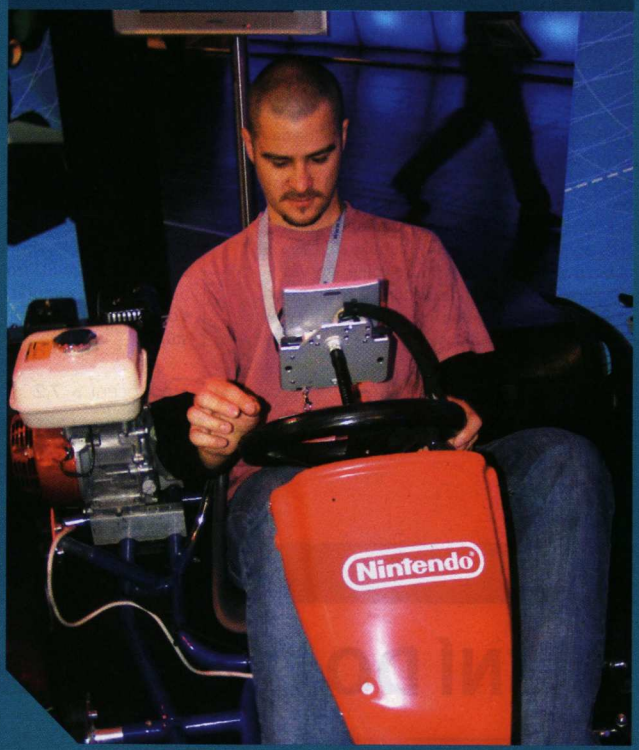
NINTENDO REVOLUTION JE SKUTEČNÝ NEXT-GEN!

Na hráče už několik měsíců útočí marketingová masáž zaklínající se slůvky „next-gen". Co je z vašeho pohledu na konzolích nové generace nejzajímavější?
U Revolution se těším na nové způsoby hraní – to je podle mne skutečný next-gen, stejně tak jako jejich přenosný DS, z něhož jsem naprosto unesen. U Xboxu 360 je to promakaná služba Live. U PS3 mě vlastně ani nic next-gen nenapadá – hromady polygonů a objektů navíc hratelnost neudělají. Ale nechme se překvapit.

Dočkáme se od Centauri v blízké době next-gen hry?
Pojem blízká doba může být velmi relativní, ale i v rámci tohoto velkého rozptylu musím s pravděpodobností 99,9 % říct, že ne.

Když se řekne Centauri, většina čtenářů si vybaví adventury. Jaký žánr ale nejraději hrajete vy osobně?
Nemám vyhraněný vkus – hraju cokoliv, snad kromě strategií a leteckých simulátorů. Těch se od nás asi jen tak nedočkáte. Primární jsou hratelnost, atmosféra a příběh.

Na které hry se v roce 2006 nejvíce těšíte?
Určitě na Dreamfall, Gothic 3, a pokud mocný Ubisoft tento rok dá, tak na Raymana 4.



PŘÍŠTĚ: MAREK MALÍK, Future Games

Asi nejznámější současnou firmou zabývající se tvorbou adventur je Future Games. Má za sebou tituly jako Posel smrti či Nibiru, které uspěly i ve světě. V čem tkví tajemství jejich úspěchu? Kam se ubírá žánr adventur? I na to se můžete zeptat spolumajitele firmy, Marka Malíka.

Marek se narodil 21. června 1970 v Praze. Po maturitě studoval na strojní fakultě ČVUT (obor letadlová technika), z níž odešel po roce a půl (tedy těsně po „revoluci") s pocitem, že vzdělání není potřeba a lepší je vydělávat peníze. Dnes však říká, že to byla chyba, a vysokou školu nyní studuje dálkově, což prý v 35 letech hodně bolí.

S hrami se poprvé setkal díky kamarádovi a jeho ZX Spectrum, na němž si zahrál několik her. Zařízení mu učarovalo natolik, že tak dlouho přemlouval rodiče, až mu pořídili dokonce lepší verzi – Plus. Hned po revoluci jej vyměnil za Amigu a tu po asi dvou letech za první 386ku. Na té za zvuku beeperu pařil první díly série Wing Commander…
V té době zároveň začal s prvními pokusy o herní scénáře a design dokumenty her. V roce 1999 s kamarádem Marcelem Špetou založil Future Games s.r.o. To za šest let své existence stihlo vyrobit například logickou hru Boovie a hlavně světoznámé adventury Posel smrti nebo Nibiru. Aktuálně tým pracuje na nedávno ohlášené adventuře Reprobates (Zatracenci). Mezi Markovy záliby patří víno, které sbírá (a dle svých slov však také pije, což následně znesnadňuje zařazení do sbírky), a samozřejmě i hry (PC, PSP, PS2) Kromě her se Marek Malík stará o komunální politiku, do níž vstoupil díky úspěšné kandidatuře v minulých volbách.

Své dotazy můžete spolumajiteli Future Games, Marku Malíkovi, posílat do 25. února 2006. Na vaše otázky čekáme na e-mailu naostro@doupe.cz. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává Jana Dvořáková. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

Freehry

freehry.doupe.cz

0 Kč

DVD Hry najdete na DVD 02/06

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Přemýšlí, co koupí o příštích Vánocích

1.

SOUL RIDE JAY PEAK

Hitem zimní sezóny je záměna dvou prkýnek za jedno větší. Ano, je řeč o populárním snowboardu, jehož obliba je díky sérii SSX tradičně vysoká i mezi hráči. Soul Ride Jay Peak má však oproti ní jednu podstatnou výhodu – je zadarmo. Vše začíná na vrcholku vysoké hory. Ani se nestačíte rozkoukat a už si to svištíte rychlostí předjíždějícího trolejbusu. V cestě vám kromě skokánků, díky nimž získáváte bonusové body, stojí i zrádné stromy či na první pohled neškodný hluboký sníh. Hra nabízí dva módy ježdění. Buďto volné, kdy vás na vybrané místo vyhodí z vrtulníku, nebo závod na čas. Pochvalu si zaslouží celý titul, zvláště však povedené grafické zpracování.

Hodnocení ⁝ **7,1**

ID ⁝ 112834
Žánr ⁝ Sport
Výrobce ⁝ Slingshot
Velikost ⁝ 5,47 MB

2.

TOYBALLS

Baví-li vás střílení na pouti, pak budete díky Toyballs ve svém živlu. Drahé polovičce nevystřelíte růži, nýbrž roztomilé postavičky jedoucí na horské dráze. Zní to ztřeštěně, ale skutečně ovládáte velké dělo chrlící podivné barevné koule, jimiž se strefujete do kolem projíždějících zvířátek. Toyballs je bezduchá akce na odreagování, od které nečekejte zážitky na delší dobu. Ovšem svůj účel (krátkodobé pobavení) plní na sto procent. Ke skvělé hratelnosti se musí připočítat pohledná trojrozměrná grafika, která dokáže pěkně zamotat hlavu. Aby ne, když se s dělem musíte neustále otáčet o tři sta šedesát stupňů.

Hodnocení ⁝ **7,2**

ID ⁝ 112819
Žánr ⁝ Akce
Výrobce ⁝ Fireglow
Velikost ⁝ 10,41 MB

3.

HRADY

Pamatujete si na povedenou real-time strategii na motivy karetní hry Mravenci, v níž jste s pomocí speciálních karet likvidovali soupeřovo mraveniště? V Hradech se s nepřítelem setkáte tváří v tvář obdobně, ale vše nabere akčnějšího rázu. Tahy na kola jsou ty tam, a bojuje se pouze v reálném čase. V praxi to znamená, že vám každou sekundu nabíhá počet zlata a kamení. Tyto dvě suroviny pak můžete investovat do žoldáků, rozvoje vojska či posílení hradu. Vyhrává samozřejmě ten, kdo si suroviny dokáže patřičně rozvrhnout. Někdy je výhodnější koupit partičku zlatokopů než v brnění nasázeného rytíře. Na závěr dobrá zpráva. Hra je z našich luhů a hájů, tudíž si ji užijete v češtině.

Hodnocení ⁝ **8,0**

ID ⁝ 112841
Žánr ⁝ Strategie
Výrobce ⁝ SG Software
Velikost ⁝ 22,51 MB

PRVNÍ DOJMY Z CHMATÁKOVA

Oficiální stránky – chmatakov.ceskehry.cz

Chmatákov začínal jako čistě amatérský projekt. S touhou po prostoduché online hříčce, jež by posloužila jako zpestření přestávek ve škole, vzrostl i potencionál tohoto slibně vyhlížejícího MMORPG. A tak se z žáby stal urostlý princ, který má svým poddaným co nabídnout.

Základem je rozsáhlý svět, v němž jsou jak počítačové postavy, tak hráči. Coby řadový občan se 100 zlaťáky v kapse se svévolně rozhodnete, jak peníze co nejefektivněji rozmnožit. Můžete být zlí a okrádat (potažmo i zabíjet) své spoluobčany. Můžete si vytvořit renomé dobrého obchodníka a prodávat nalezené věci. Brány jsou otevřeny i zlatým českým ručičkám, takže se peníze sypou i z rybaření či těžby surovin. Fantazii se meze nekladou…

Stejně tak se nekladou meze ani spolčování a utváření skupinek, které si v průběhu hry pomáhají. O války různých klanů o moc nad městy tak rozhodně není nouze. Několikadenní testování nás jen

utvrdilo v tom, že v tomto případě nejde o plané sliby. Grafické zpracování je na poměry freewarového MMORPG kvalitní – na veškeré dění se díváte z izometrického pohledu. A svět? Ten je rozsáhlejší, než jsme všichni čekali. Lesy, moře, doly, města, obchůdky, přístavy, hřbitovy, zkrátka vše,

nač si jen vzpomenete. Jediným nedostatkem hry tak zůstává dosud nezveřejněné datum vydání.

HERNÍ SERVIS

OPRAVUJEME, POMÁHÁME, RADÍME... ZDARMA

Všechny soubory najdete na DVD
DVD 01/06

Co nového na síti?

Jste majiteli konzole Playstation Portable a mrzí vás, že se jí nevěnuje dostatek prostoru? Pak by vás mohl potěšit vznik nového domácího elektronického magazínu, jehož první číslo si můžete stáhnout na adrese **www.pspgamer.cz** :- Připravovaná střílečka Prey od Human Head Studios a 3D Realms se konečně dočkala plnohodnotné homepage, která je k vidění na **www.prey.com** :- Nudíte se ve škole nebo v práci? Pak zkuste své kroky nasměřovat na stránku **www.jayisgames.com**, kde se nachází výběr těch nejlepších flashových her :- Pokud patříte mezi milovníky her Quake nebo Doom, nenechte si ujít rozsáhlou encyklopedii těchto her na adrese **doom3.chainsaw.cz/articles/?article=13**

Fanstránka měsíce

Titul fanstránky měsíce února si odnáší domácí web věnovaný hře The Sims 2 (**www.thesims2.cz**). Svůj podíl na tom mají především aktuální informace, střípky o připravovaném datadisku Open for Business a spousta dalších užitečných věcí, které lze na webu najít.

Hráči mezi námi

U her se baví více lidí, než se na první pohled může zdát. Smyslem rubriky Hráči mezi námi je představit náhodně vytipované české hráče. Nedivte se proto, když se v naší rubrice objeví váš věčně mrzutý soused odnaproti nebo ta pěkná dlouhonohá blondýnka z autobusu.

Jméno: Magda Pešáková (rivvyl / Lasicka)
Povolání: studentka
Věk: 19
Na čem hraji: PC – doma na Athlonu a jinak na svém notebooku Acer TravelMate 4152LMi, 1,7 GHz
Od kdy hraji: Dáááno tomu bylo, když jsem začala… tipuju tak v 8 letech
Jak často hraji: Často, často :)
Co hraji: Sims 2, Ragnarok Online, RPG od Black Isle
U čeho jsem naposledy strávila nejvíce času: Ragnarok a Sims 2

Výkon měsíce

Bavili jste se někdy se svými prarodiči o tom, jaký je závěrečný level Doomu 3? Že ne? Pak zřejmě nemáte takovou babičku, jako je sedmdesátiletá Barbara St. Hilaire, pro kterou je hraní i přes její pokročilý věk obrovským koníčkem. Je dokonce natolik náruživá, že vydrží před obrazovkou sedět 24 hodin v kuse. To ji potom od různých akčňáren typu Grand Theft Auto, Serious Sam nebo Doom 3 musí vyhánět vlastní vnuci. Zní to šíleně? Však se na celou reportáž o povedené bábince podívejte sami. Více informací a videí najdete na jejím blogu na adrese **oghc.blogspot.com**.

Michal Ader, vedoucí sekce CD/DVD
Snowbordák tělem i duší

Rozšířený zážitek

QUAKE 4 – SPAMFEST

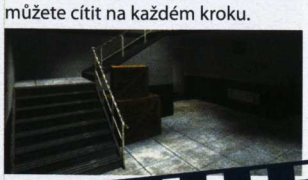
Jaké prožitky by vám přineslo hraní Quake 4, kdybyste byli pod vlivem drog? Přesně na tuto otázku vám pomůže najít odpověď modifikace jménem Quake 4 – Spamfest, která upraví počet nábojů na 999 a vedle toho upraví vaše vnímání okolního světa.

PROJECT REALITY

Project Reality je název modifikace pro hru Battlefield 2, jejímž úkolem je přetavení původní hry do co možná nejautentičtějšího válečného zážitku. Autoři tohoto módu si dali za úkol kompletně přepracovat nejrůznější herní elementy fyzikou počínaje (realističtější balistika), přes vizuální zpracování (lepší zbraně) až po hratelnost (odstranění indikátorů). Vedle toho chtějí do hry přinést další bojující strany (např. Brity) a spoustu dalších věcí. Jednu z prvních verzí si můžete právě vyzkoušet.

GOLDENEYE: SOURCE

Máte radši Jamese Bonda, nebo Gordona Freemana? Nezáleží na tom – v modifikaci jménem Goldeneye: Source si na své přijdou fandové obou pánů. Mód nám nabízí předělávku dnes již klasické hry pro Nintendo 64 s názvem GoldenEye. Celá tato nádhera běhá na Source enginu, který pohánělo Half-Life 2, takže Freemanův odér můžete cítit na každém kroku.



OPRAVUJEME

Máte problémy s vaší oblíbenou hrou? Něco se vám na ní nezdá nebo si s něčím nevíte rady? Pak právě pro vás je náš opravárenský koutek, v němž se společně podíváme na možná řešení nejzásadnějších problémů.

Pokud jste měli problémy s pohybem postav ve hře World of Warcraft a jejich motorika se vám nezdála příliš plynulá, zkuste si nainstalovat patch verze 1.9.2. :- Gearbox do světa vypustil opravu verze 1.11 na hru Brothers in Arms: Road to Hill 30, jejíž aplikace vám pomůže optimalizovat chod hry při hraní po internetu. :- I když hra Vampires: The Masquerade – Bloodlines vyšla již před drahně dlouhou dobou, nelze jí i přes množství chyb upřít nesporné kvality. Spoustu nedostatků by měl opravit nedávno vydaný patch 2.0, který je kvůli krachu autorů neoficiální. :- id Software vydali betaverzi patche v1.0.5 pro hru Quake 4. Ten by měl opravovat pár drobných nedostatků při síťovém hraní.

TRAILER MĚSÍCE

V silné konkurenci mnoha zajímavých trailerů se na pomyslný trůn vydrápala slibná ukázka z připravované hry Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth 2. Snad každý, kdo ji zhlédne, ani na okamžik nezapohybuje o tom, že hra má jednoznačné hitové ambice! Tolkienův svět hobitů, elfů, trpaslíků a jiného tvorstva snad nikdy nevypadal lépe, než jak to předvádí únorový trailer měsíce.

1. Třeskutá zima obyvatele Středozemě nepřekvapí
2. Mají ji rádi jako prosluněné letní dny
3. Nebýt těch proklatých Černých jezdců!
4. Začala tak krvavá válka o Prsten
5. Kdo stane na jejím konci jako vítěz?

PROGAMING

LIVE FOR SPEED – PROBUĎTE TO V SOBĚ!

Není sice jisté, zda se jeden z nejrealističtějších simulátorů závodních automobilů na světě jménem Live for Speed objeví na progamingovém turnaji, nicméně již teď se pyšní početnou komunitou fanoušků. Dokonce tak velkou, že se jeho domácí příznivci rozhodli pořádat pravidelné závody každé úterý na serveru PlayZone.cz. Do kokpitu závodního auta s takřka autentickou fyzikou může usednout každý, kdo bude mít alespoň demoverzi hry a dostatek odvahy postavit se soupeřům z celé republiky. Jestliže jste tedy unaveni přílišnou arkádovostí posledních Need for Speed a chtěli byste si vyzkoušet realistický zážitek z jízdy, je Live for Speed jasnou volbou. Můžete si ji stáhnout buď na domovské stránce **www.liveforspeed.com**, nebo ji najdete na našem DVD.

VÍTĚZOVÉ A PORAŽENÍ

V rámci bojů v první divizi soutěže WGTour došlo k nečekanému překvapení. Stanuly zde proti sobě dva naše vůbec nejlepší Starcraft: Brood War klany ve složení Czech Demolition Sqauad a B!ologic. Dlouho očekávaný zápas dospěl k zajímavému rozuzlení, kdy se podařilo zvítězit týmu B!ologic v poměru 3:2! Tím skončila více jak dvouletá nadvláda klanu CDS na domácí scéně.

Doupě dodává: Nemožné se stalo skutečností, co přijde dál?

CO SE DĚJE?

MČR 2006 V PC HRÁCH DOSTÁVÁ PODOBU

Společnost Progamers odhalila první střípky z nadcházejícího ročníku seriálu MČR v PC hrách. Tituly, které se letos dočkají podpory, jsou následující: Age of Empires III, Call of Duty, Counter-Strike, Counter-Strike: Source, Enemy Territory, FIFA 06, NHL 06, Starcraft: Brood War, Quake 4, Unreal Tournament 2004, Vietcong, Warcraft III, Warcraft III DotA. Loni činila dotace na celý seriál rovný 1 milion korun, letos má být částka o něco vyšší. Více informací ale prozatím není (z důvodu stále probíhajících jednání) k dispozici.

ZMĚNY V NÁRODNÍM TÝMU

V sestavě národního Starcraft: Brood War týmu došlo k menším změnám. Hráč CDS)w0nder, který doposud působil v národním B týmu, přešel díky dlouhodobě výborným výsledkům do A týmu. Zde by měl zaujmout místo v poslední době neaktivního ACT-Dark_Caleba, a zároveň se tak stát spoluhráčem svého týmového kolegy CDS)Gantriora pro 2 vs 2 hry.

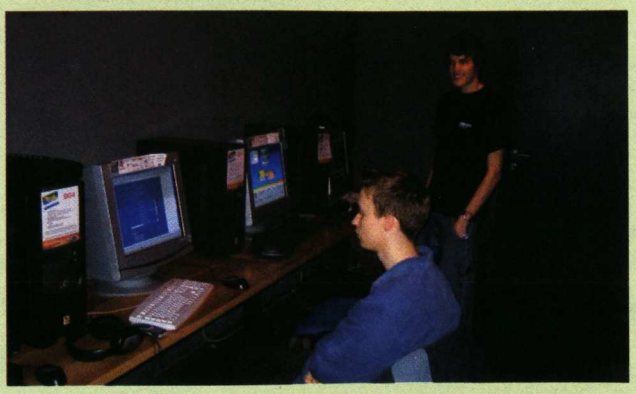
PROGAMING 24 HODIN DENNĚ

Pokud online hry a kompetitivní hraní vůbec patří mezi smysl vašeho života, jistě uvítáte nový projekt společnosti Progamers. Ta totiž představila koncepci televizního programu s názvem PG24, který bude vysílat živé příspěvky týkající se právě progamingu. Tato televize prozatím vysílá v testovacím provozu a pouze na internetu. Do prohlížeče stačí zadat www.pg24.cz a pak už se jen pohodlně usadit a sledovat, jak se celá věc vyvedla.

LIGOVÝ SERVIS

AMD.CS MEZIHERNOVÝ TURNAJ 1/06

Hned z počátku letošního roku se v síti heren PG Cyber Café uskutečnil první mezihernový turnaj ve hře Counter-Strike. Účast byla relativně vysoká, protože se svojí kůží na trh šlo rovných 30 týmů. Hrálo se o ceny v hodnotě 8 000 Kč a 100 volných hodin do heren. Po dlouhých bojích se na pomyslném trůnu povedlo usadit stabilně dobrým defeaters oB (5 000 Kč a 50 hodin v herně), o stupínek níže skončili InvaderZ (2 000 Kč + 25 hodin v herně) a na třetím místě pak NecroRaisers (1 000 Kč + 25 hodin v herně).



MEZIHERNOVÝ 1V1 W3 TURNAJ

Na první letošní mezihernový turnaj ve Warcraftu III se sešlo celkem 40 hráčů. Ti byli rozděleni po pěti do osmi skupin, přičemž se hrálo systémem každý s každým na jedno vítězství. Poté následovalo play-off pro 16 nejlepších hráčů, z něhož vzešla vítězná trojka ve složení SkyR)Bonecracker, Steeler a Lt.Artas. Průběh zápasů nebyl nijak neočekávaný. SkyR)Bonecracker už od začátku nasadil rychlé tempo a nikomu nedával velké šance na vítězství.

FINÁLOVÁ KLÁNÍ INCUPU

Ani jsme se nestačili pořádně rozkoukat a seriál prestižní warcraftové soutěže InCup nám dospěl do finále. Mezi největší favority patřili samozřejmě korejští hráči, nicméně i Česká republika zde měla své zastoupení – ACT-Giacoma. Bohužel se mu příliš nevydařil už úvod, na což doplatil sestupem do loosers bracketu. Z něj se mu i přes jedno vítězství nepodařilo postoupit. Ve finále se proti sobě postavila korejská dvojice WE.IGE.Check a JangJaeHo. I když se druhému jmenovanému hráči nevedlo nejhůře, na svého kolegu neměl a nakonec podlehl v poměru 1:2.

Michal Acker, vedoucí sekce CD/DVD
Šílenec s nedostatkem času

DRAGON WORLD

Letecké hry mohou mít mnoho podob, v drtivé většině případů v nich však ovládáte mechanický stroj. Vývojáři z Impossible ale sáhli k poměrně originálnímu tématu a do hlavní role akční střílečky obsadili draka. Tím sice dostala hra malinko mýtický nádech, na případnou romantiku ale rychle zapomeňte. Drak, kterého budete ovládat, je pěkně krvelačný a chce být tím nejmocnějším nástrojem zkázy, jaký se kdy prohánět v oblačných výšinách. K tomu vede jediná cesta – přes mrtvoly. Je mu jedno, jestli to budou jiní draci, přerostlé mouchy, draví ptáci nebo jiné obludnosti. Vše kolem sebe musí zničit pomocí plivání ohně (umí dokonce tři plameny najednou), zvládá i vytvoření dočasného štítu. Abyste se v roli draka „neuplivali", můžete využít autostřelbu. I když Symbian zvládne bezesporu lepší grafiku, u pěti herních misí se nudit nebudete a vychutnáte si nejen dílčí souboje, ale také bosse na konci každého kola.

Hodnocení :· **7,5**

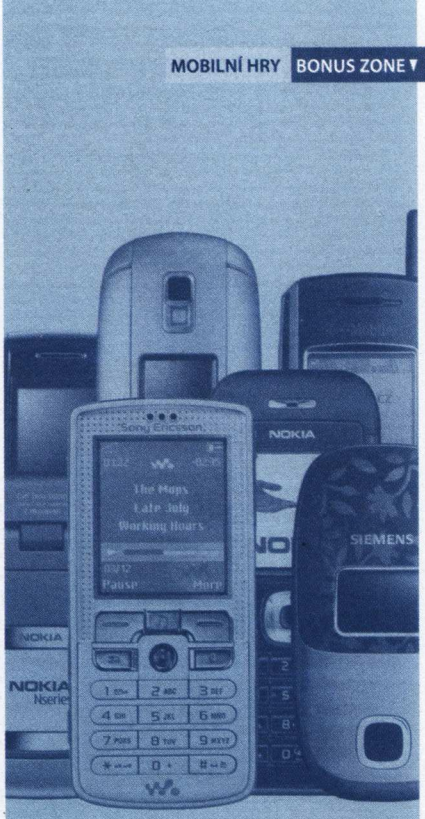
Žánr :· Akční arkáda
Platforma :· Symbian 6.0
Výrobce :· Impossible, www.impossible.cz
Cena :· 79 Kč
Zdroj :· Redboss, www.redboss.cz

KING KONG

S příchodem filmového trháku s přerostlým opičákem v hlavní roli se na displeje mobilů dostala i oficiální filmová promo hra King Kong. Pokud máte rádi dinosaury, rozhodně ji nevynechejte. Příležitost zmlátit tyranosaura se vám jinak nenaskytne. Hra volně kopíruje děj filmu, a tak se v ní kromě King Konga objevují i další postavy – křehká Ann a její přítel Jack. Gameloft jako obvykle připravil skvělou grafiku plnou propracovaných detailů i výbornou hratelnost, King Kongova cesta z Ostrova lebek až na vrcholky manhattanských mrakodrapů ale uteče až příliš rychle. Je to škoda, protože hra je promyšlená a v jejím prostředí by se hodilo pobýt déle. Čekají na vás souboje s dravými dinosaury i obrněným vojskem, které umlátíte vším, co bude po ruce, postupný vývoj dovedností, plno skoků a šplhání a jako příjemný bonus i kompletní lokalizace hry do češtiny.

Hodnocení :· **7,8**

Žánr :· Plošinovka
Platforma :· Java MIDP 2.0
Výrobce :· Gameloft, www.gameloft.com
Cena :· 91 Kč
Zdroj :· Eurotel, games.eurotel.cz



Mobilní hry

ASPHALT URBAN GT 2

Po necelém roce přichází pokračování jedné z nejlepších závodních her pro mobily. Všechny osvědčené prvky z prvního dílu zůstaly, takže vzhůru do adrenalinové zábavy nejtěžšího kalibru, v níž se ulicemi světových velkoměst prohánějí šílení řidiči zbavení pudu sebezáchovy! Opět jde o jediné: ukázat soupeřům i policistům záda a použít k tomu jakýkoliv způsob, ideálně dobře načasovaný náraz. Do závodů si můžete postupně vybírat a vylepšovat osm různých aut, k nim nově přibyly i dva motocykly, vše pochopitelně nejprestižnějších značek. Herní prostředí i 3D grafika pokračují v dobré tradici z minula a závody na pestrých tratích s různorodými povrchy svižně odsýpají, dočkáte se i dočasných bonusů. Vítězství v dílčích závodech vám přinese peníze na nová auta a jejich vylepšené součástky. Za pozornost také stojí doprovodná hudba od Mobyho.

Hodnocení :· **7,9**

Žánr :· Závody
Platforma :· Java MIDP 2.0
Výrobce :· Gameloft, www.gameloft.com
Cena :· 59 Kč
Zdroj :· T-Mobile, www.t-zones.cz

RAGE OF MAGES

Ve stylovém tahovém RPG Rage of Mages se podíváte do dávných časů velkolepého světa Allods, v němž je životní filozofií meč a magie. Svět Allods vývojáři vykreslili krásnou detailní grafikou s mnoha oživujícími prvky a hezkými animacemi. Rozkládá se hned ve dvou úrovních – na zemském povrchu a v podzemních labyrintech. V boji se zloduchy všeho druhu a plnění zadaných úkolů nebudete sami. Vašeho hrdinu, válečného rytíře, na cestách doprovází další trojice postav s rozdílnými pevně danými schopnostmi (lučištnice, léčitel a bojový mág). Tahový způsob hry poskytuje dostatek prostoru k promýšlení nejlepší strategie postupu a vhodného zapojení postav v různých situacích, což mnohokrát oceníte. Samozřejmě nemůže chybět sbírání nezbytných zkušeností, zlaťáků a nových zbraní. Výhodou hry je podpora multiplayeru přes Bluetooth a také doba hraní okolo deseti hodin (vývojáři předpokládají zhruba dvanáct hodin zábavy).

Hodnocení :· **8,2**

Žánr :· Tahové RPG
Platforma :· Java MIDP 2.0
Výrobce :· Nival Interactive, www.nival.com
Cena :· 90 Kč
Zdroj :· M-Game, www.m-game.cz

SECRET OF MAYA

V nové plošinovce od (u nás prozatím neznámého) vývojáře Gamgo Games se pokusíte odhalit tajemství Mayů – starobylé civilizace, která dodnes nenechává spát řadu historiků i archeologů. Jak už to tak v plošinovkách bývá, ve všech zákoutích 2D labyrintu budou čekat méně či více nebezpečné překážky a nepřátelé. Váš cíl leží ve ztraceném chrámu Mayů kdesi uvnitř tajemné džungle, kde musíte najít zlatou Muchitovu sochu. Všude kolem ovšem hlídají mumie, kostlivci a další strážci podsvětí, takže cesta nebude nijak jednoduchá. Proti armádě nemrtvých můžete použít několik druhů zbraní, kromě bojů musíte také nacházet starobylé klíče k otevírání speciálních dveří, kamenných zdí a tajných místností. Budete se pohybovat po souši, ale také proplouvat tunely ve vodních hlubinách. V deseti různorodých levelech s dobrou grafikou i zvuky vás čeká několik hodin nadprůměrné zábavy, ale žádnou originalitu od hry nečekejte.

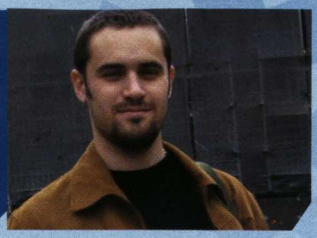
Hodnocení :· **7,0**

Žánr :· Plošinovka
Platforma :· Java MIDP 2.0
Výrobce :· Gamgo, www.gamgogames.com
Cena :· 100 Kč
Zdroj :· Break, www.break.cz

Ivan Lukáš, redaktor Computeru
Vášnivý milovník čínských nudlí v jakémkoli množství

KOMENTÁŘ

PODPLACENÍ HERNÍ NOVINÁŘI A DALŠÍ POVĚRY ANEB O „SPRÁVNÉM" HODNOCENÍ



MARTIN ZAVŘEL,
vedoucí konzolové sekce

Nabírat zkušenosti v rámci herní novinařiny je rozhodně výhodnější na internetovém serveru, než v tištěném časopise. Z prostého důvodu: zpětná vazba a reakce čtenářů jsou tím nejlepším vyučovacím nástrojem, jaký si herní novinář může přát. Nesmlouvavá kritika (často zcela anonymních lidí) si nebere servítky: pokud je s článkem něco špatně, autor se to určitě dozví (je ovšem potřeba vypěstovat si cit pro rozlišení záměrně neobjektivní kritiky zaujatých lidí, ať už od konkurence nebo z jiného zainteresovaného tábora).

O to více také zahřeje a dodá chuť do další práce pochvala pod článkem: každý si zanadává rád, ale aby někdo obětoval na internetu pár minut na sepsání pochvaly, panečku, to už jej musel daný text vzít za srdce! Jistě, u papírového časopisu také mohou do redakce chodit dopisy nebo e-maily, ale faktem je, že k sepsání takové reakce se dokope málokterý čtenář a dost často se dopisy nedostanou přímo k tomu redaktorovi, kterého se týkají.

Jelikož mám to potěšení psát pro internetový herní server Doupě.cz již sedmým rokem, moc dobře vím, co je jedním z nejčastějších bodů kritiky herních novinářů. Jde o podplácení ve prospěch kladněji pojaté recenze. Je až neskutečné, jak se tohoto mýtu čtenáři drží a vytahují jej na světlo stále znovu. Pokaždé reaguji stejně: za celou dobu mé herně-novinářské praxe jsem nezažil jediný případ něčeho podobného (ani se od žádného z kolegů nikdy nedoslechl o něčem takovém). Podplácení je riskantní zločin: neexistuje návod jak odhadnout, kde leží morální bariéry cílového člověka. Ve všech oblastech lidské činnosti hrozí nebezpečí, že pokus o podplacení narazí a daný „terč" zostudí hříšníka přede všemi.

V herní novinařině ale hraje svoji roli ještě další faktor: ať je novinář sebevíc schopným spisovatelem, nemůže lhát. Předmět jeho textu si čtenáři mohou snadno ozkoušet na vlastní kůži. A jakmile jednou ocejchují novináře titulem „lhář", těžko se jeho reputace spravuje. Ve většině případů to ublíží také magazínu, pro který daný pisálek pracuje.

V posledních letech do hry vstoupila veličina jménem Gamerankings.com. Internetový portál nabízí zprůměrované hodnocení každé hry z největších a nejprestižnějších herních serverů na světě, takže výsledné číslo lze do značné míry považovat za objektivní (osobně ale více věřím systému zavedenému na filmovém serveru imdb.com, kde se průměr vypočítává z hodnocení tisíců čtenářů). Vědomě či nevědomě je tím každý recenzent tlačen k udělení „toho jediného správného hodnocení". Tím spíše na internetu, kde se, jakmile je hodnocení jiné, začnou okamžitě v diskusích objevovat reakce typu „nejste objektivní, podívejte se, na jakém hodnocení se shodli ostatní novináři na GR!". Novodobý trend bere dle mého názoru recenzi její původní hodnotu „zvenčí neovlivněného, upřímného názoru autora na daný produkt". Výsledkem nicméně zůstává, že stále menší počet recenzí disponuje nápadně vyšší (nižší) známkou, než bývá zvykem v ostatních médiích.

Jistě, pro některé z nás je stále důležitější text recenze než číslo na konci (takových nás ale moc není, obávám se). I zde se však objevují názory, že autor napsal zaujatý text, protože ten či onen žánr nekriticky miluje a není schopen objektivního pohledu. Směšné, řekl bych: žádný názor jednoho člověka nemůže dost dobře nebýt subjektivní. A pokud jsem kdy měl na vybranou mezi přidělením recenze hry redaktorovi, který daný žánr zbožňuje a dobře zná, nebo redaktorovi, který k němu nemá žádný vztah, vždy jsem volil první možnost. Vycházím přitom z toho, že každý text se čte o něco lépe, když je napsaný se zápalem pro věc. Přitom pochybuji, že odborník na určitý žánr nebo sérii si nevšimne a nevyčte danému titulu nedostatky.

Spíše jde o to, že žádná hra (věc, člověk…) není dokonalá. Vždy se najde drobnost, která by mohla být lepší, propracovanější. A nikdy se nenajde věc, která by se dokázala zavděčit všem. Dobrého herního novináře poznáte podle toho, že na recenzované hře dokáže popsat hlavní klady i nejproblematičtější zápory. Čtenář má právem dojem, že se k němu dostal ucelený informační servis. Někteří novináři-amatéři si ale bohužel tuto filozofii vykládají poněkud scestně a předhánějí se v tom, kolik na dané hře najdou (díky svým bohatým zkušenostem v herním průmyslu a vysoké inteligenci) nedostatků. Dobrý herní novinář by se neměl soustředit pouze na nedostatky, ale měl by především vidět i dobré a cenné stránky hry, kvůli kterým stojí za vyzkoušení.

Novinařina jako taková není jednoduché povolání. Je třeba neustále hledat kompromis mezi suchým a přehledným informačním servisem a čtivým, zábavným stylem, do kterého dal autor kus svých emocí či názorů. Herní novináři to mají o kousek snazší v tom ohledu, že už z principu psaní o hrách mohou využívat ten druhý, osobitější a „hravější" styl. Nekonečné hádky o zaujatosti, objektivitě a „správném hodnocení" se vás přitom nemusí dotýkat, pokud neberete své oblíbené časopisy jako návody na to, co máte a co nemáte kupovat, ale spíš jako dobrou zábavu a uceleného rádce, v rámci nějž se vaši oblíbenci podělí o své názory na předmět vašeho společného zájmu.

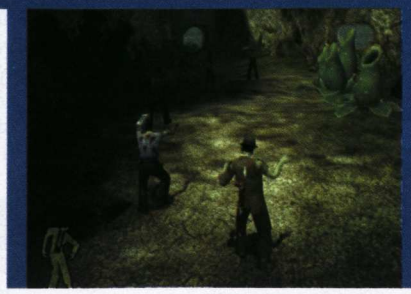
> Ať je novinář sebevíc schopným spisovatelem, nemůže lhát. Předmět jeho textu si čtenáři mohou snadno ozkoušet na vlastní kůži

DUNGEON KEEPER 2

Většinou stojíte na opačné straně jeskyně. Vcházíte do temné kobky „tohovelkéhozlouna" a víte, že na vás čekají desítky nepřátel a pastí. V Dungeon Keeperovi jste tím, kdo sídlo zla vytváří. Lákáte do něj pekelné služebníky, staráte se o jejich pohodlí a likvidujete pošetilé hrdiny, kteří se opováží k němu přiblížit, a také bojujete s konkurenčními „pány jeskyně". Všechny své jednotky ovládáte nepřímo, což hru spolu s námětem nejvíce odlišuje od zbytku strategického žánru.

Platforma PC
Žánr Strategie
Rok vydání 1999
Cena Bazar (cca 600 Kč)

- námět, možnost převtělení se do svých poddaných, zábava, propracovanost
- starší hra, časem lehce stereotypní

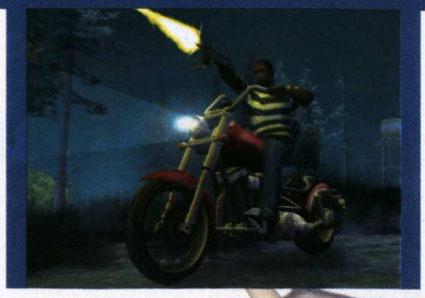


STUBBS THE ZOMBIE

Čerstvý akční hit přinesl hernímu světu lehce nazelenalý pohled pomalu se rozkládající zombie. Coby polodementní nemrtvý Stubbs se vydáváte spolu s méně inteligentními kolegy pustošit svět. A jak jste se mohli dočíst v minulém čísle, je to věru skvělá zábava. Bláznivé nápady (vlastní ledvina využitelná jako plynový granát), černý humor a brutální konzumace lidských mozků dělají ze Stubbse neopakovatelnou záležitost.

Platforma PC, Xbox
Žánr Akce
Rok vydání 2005
Cena 1 399 Kč

- jedinečné, zvrácené, humorné, zelené
- krátká herní doba, hardwarová náročnost



GTA: SAN ANDREAS

Hra, která je pro mnohé právníky, moralisty a starostlivé politiky virtuálním ztělesněním pekla, nemůže chybět ani v našem přehledu. Série GTA vám umožní rozsáhlou exkurzi do života gangstera, což obnáší nevinné úkoly jako rozvoz šéfových kurtizán po ulicích, ale také masakr padesáti osob, které se ocitly ve špatnou dobu na špatném místě. GTA je ale především o volnosti, násilí je pouhým důsledkem, bez něhož by proklamovaná svoboda konání byla bezzubá.

Platforma PC, PS2, Xbox
Žánr Akce
Rok vydání 2005
Cena 1 799 Kč

- volnost, parodie amerických měst, spousta hodin zábavy
- ideální cíl pro všechny nepřátele herního světa

Hráčův rádce

Zlé hry

Ruku na srdce, nejsou hry občas nudné? Neustále zachraňujete svět (případně rovnou vesmír), strachujete se, aby se rukojmím něco nestalo, a na poslední chvíli zneškodňujete vodíkové bomby. Není lepší být tím zlým, kdo určuje děj? Nestarat se o poškození vzácného zdiva místního kostela nebo zvýšení emisí skleníkových plynů? Smát se naivním čestným hrdinům? Rozhodně je, minimálně z těchto šesti důvodů.

BURNOUT REVENGE

Need for Speed je klasika, primát nejrychlejší a nejagresivnější závodní hry si však už delší dobu drží Burnout. I poslední díl s podtitulem Revenge vás usadí za volant supermoderního bouráku a pošle do akce. Jedenáct různých typů závodů (mezi nimiž je např. soutěž o způsobení co největší škody) rozhodně není určeno do učebnic autoškoly. Bourat, ničit, narážet do protivníků, jen tak můžete v nelítostné konkurenci uspět. Na PC lze s ohledem na bourání doporučit Flat-out.

Platforma PS2, Xbox, Xbox 360 (v přípravě)
Žánr Závody
Rok vydání 2005
Cena 1 799 Kč

- destrukce vozů, víceúrovňové tratě, adrenalinová jízda
- podobné předchozímu dílu, který je mnohem levnější

SID MEIER´S PIRATES!

Hry nás uvedly do mnoha temných povolání – zloděje (Thief), nájemného vraha (Hitman), ale i piráta. A právě Sidovo ztvárnění života piráta v Pirates! je zřejmě ze všech nejunikátnější. Hra je směsicí různých žánrů a pirátem v ní paradoxně být nemusíte. Je jen na vás, jakým způsobem povedete pátrání po své zmizelé rodině. Zdali budete přepadávat obchodní lodě, prodávat zboží nebo hledat poklady na pustých ostrovech.

Platforma PC, Xbox
Žánr Strategie s mnoha akčními minihrami
Rok vydání 2004
Cena 599 Kč (PC)

- obrovská volnost, množství akčních meziher, hratelnost
- zábava se odvíjí od vaší ochoty experimentovat

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Upíři a lidé nemohou být ani při nejlepší vůli přáteli. Jednou z nejzajímavějších sérií, která tuto skutečnost potvrzuje v praxi, je Legacy of Kain. Pátý díl je trochu jiný, schizofrenní, protože střídavě ovládáte dvě postavy – upíra Kaina a lovce duší Raziela. Jejich osudy navzdory pětisetleté časové vzdálenosti nejsou tak nezávislé, jak by se na první pohled mohlo zdát. Defiance je povedenou akční adventurou s úžasným příběhem a skvělou atmosférou. PC verzi však kazí nepřátelská kamera.

Platforma PC, PS2, Xbox
Žánr Akční adventura
Rok vydání 2004
Cena 899 Kč (PS2)

- nelišovitý příběh, filozofické otázky, tajemná atmosféra
- u PC verze kamera, občasné zákysy

ZÚČTOVÁNÍ: CO ŘÍKÁTE NA NOVÉ DOUPĚ?

ZÚČASTNĚTE SE NAŠÍ ANKETY A ZÍSKEJTE PŘEDPLATNÉ DOUPĚTE A ČESKOU VERZI HER FEAR NEBO TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2006!

Stejně jako u her nejde jen o grafiku, ale především o hratelnost, je také jádrem Doupěte jeho psaný obsah. S novým rokem nastává čas, kdy vám dáváme prostor uzpůsobit si Doupě vašim požadavkům a přáním. Stačí jen vyplnit následující anketu, kterou vyhodnotíme a použijeme při dalším budování lepšího Doupěte. Za vaši snahu budete navíc odměněni jednou z lákavých cen.

1 Líbí se vám nová grafická podoba časopisu Doupě?
- a ano
- b ne
- c nezáleží mi na ní

2 Které sekce a typy článků vás nejvíce zaujaly? (je možné označit více variant)
- a novinky
- b preview
- c PC recenze
- d konzolové recenze
- e téma čísla
- f pravidelné rubriky
- g hardware

3 Které z pravidelných rubrik vás nejvíce zaujaly? (je možné označit více variant)
- a WOW (Herní zážitek měsíce)
- b Jízdní řád
- c Bleskem ze světa her
- d Pavlač
- e Byznys
- f Začínáme hrát
- g Naostro
- h FreeHry
- i Herní servis
- j Progaming
- k Hry na mobil
- l Komentář

4 Co byste v časopise ještě uvítali, co vám chybí? (je možné označit více variant)
- a více informací o novinkách
- b více rozhovorů
- c více preview
- d více PC recenzí
- e více konzolových recenzí
- f návody
- g kulturní servis

5 Jaké preferujete herní žánry?
- a akční hry
- b strategie
- c RPG
- d sportovní hry
- e závodní hry
- f logické hry
- g plošinovky
- h simulace
- i online hry

6 V recenzích hledám (je možné označit více variant):
- a podrobný popis hry
- b dojmy recenzenta z hraní
- c porovnání hry s konkurencí
- d povídku či jiné, netradiční podání
- e informace o hardwarové náročnosti
- f zábavu a vtip
- g nic, stačí mi číselné hodnocení

7 V případě preview se ztotožňuji nejvíce s názorem
- a co nejvíce informací o největších peckách
- b raději více kratších preview, které představí i méně známé projekty
- c preview nečtu

8 Jaká je hraniční cena hry, kterou jste si ochotni pořídit?
- a 0 – 199 Kč
- b 200 – 499 Kč
- c 499 – 999 Kč
- d 1 000 – 1 499 Kč
- e 1 500 – 1 999 Kč
- f 2 000 – 2 499 Kč
- g když za to bude stát, klidně i víc

9 Zajímáte se o současnou generaci herních konzolí?
- a ano
- b ne (Pokračujte, prosím, otázkou 11.)

10 Kterou z konzolí současné generace vlastníte? (je možné označit více variant)
- a Sony Playstation 2
- b Nintendo Gamecube
- c Microsoft Xbox
- d Sony PSP
- e Nintendo DS
- e žádnou z nich, pouze se zajímám o dění

11 Zajímáte se o konzole příští generace?
- a ano
- b ne (Pokračujte, prosím, otázkou 13.)

12 Plánujete nákup některé z konzolí nové generace? Pokud ano, které? (je možné označit více variant)
- a Sony Playstation 3
- b Nintendo Revolution
- c Microsoft Xbox 360
- d žádnou z nich, pouze se zajímám o dění

13 Která součást DVD přílohy časopisu Doupě vás nejvíce zaujala? (je možné označit více variant)
- a plné hry
- b videa
- c patche
- d demoverze
- e trailery
- f screenshoty
- g wallpapery
- h servis
- i bonusy
- j módy

14 Jste spokojeni s kvalitou plných her na CD/DVD příloze Doupěte?
- a ano
- b ne

15 Oznámkujte, prosím, časopis Doupě! (jako ve škole: 1 nejvíce, 5 nejméně)
1 2 3 4 5

16 Máte v Doupěti oblíbeného autora (autory)?
- a ne, o autory článků se nezajímám
- b ano, uveďte jej, prosím (je možné uvést více jmen)

17 Máte časopis Doupě předplacený?
- a ano (Pokračujte, prosím, otázkou 20.)
- b ne (Pokračujte, prosím, otázkou 18.)

18 Proč jste si časopis Doupě zatím nepředplatil(a)?
- a vyšší cena
- b zatím mne nepřesvědčil, kupuji si náhodně některá čísla
- c časopisy si nepředplácím – uveďte, prosím, důvod:
- d z jiného důvodu, uveďte jej, prosím:

19 Co by vás případně ovlivnilo k předplacení Doupěte?
- a sleva předplatného
- b dárek v podobě hry
- c změna obsahu
- d jiný důvod, uveďte jej, prosím:

20 Které herní časopisy znáte, čtete nebo máte předplacené? (je možné označit více variant)

	neznám	znám	čtu občas	čtu pravidelně	mám předplacený
a Doupě s DVD	1	2	3	4	5
b Doupě s CD	1	2	3	4	5
c Doupě bez přílohy	1	2	3	4	5
d Level mini	1	2	3	4	5
e Level s DVD	1	2	3	4	5
f Score s CD	1	2	3	4	5
g Score s DVD	1	2	3	4	5
h Gamestar s DVD	1	2	3	4	5
i Oficiální Playstation 2 Magazín s DVD	1	2	3	4	5
j Play	1	2	3	4	5
k Tipstation	1	2	3	4	5

21 Které internetové herní magazíny čtete?

	čtu občas	čtu pravidelně
a Doupě.cz	1	2
b Bonusweb.cz	1	2
c Tiscali Games	1	2
d Hrej.cz	1	2
e Freehry.cz	1	2
f PlneHry.cz	1	2

22 Co je pro vás hlavním kritériem při výběru tištěného herního časopisu? (je možné označit více variant)
- a kvalita obsahu
- b plná hra
- c cena
- d atraktivní design
- e další, jiný důvod – prosím, uveďte jaký:

Zasláním vyplněné ankety na redakční adresu se automaticky zařadíte do slosování o hodnotné ceny. Odpovědi můžete posílat také e-mailem na adresu **soutez@doupe.cz** (do předmětu uveďte Anketa Doupě 2006). Obdobnou verzi ankety najdete také na stránkách našeho sesterského webu **www.doupe.cz**.

Uzávěrka vašich odpovědí je 31. března 2006.

jméno a příjmení _____

e-mail _____

ulice _____

PSČ _____ Město _____

Souhlasím se zpracováním osobních údajů poskytnutých v této akci za účelem vyhodnocení soutěže a nabídky obchodu nebo služeb společnosti Computer Press, a.s., jakožto správce, na dobu 3 let (do odvolání souhlasu). Souhlas je udělován dobrovolně.

PARTNER ANKETY:

CDPROJEKT

CO MŮŽETE ZÍSKAT?

10x roční předplatné Doupěte s DVD

3x hru FEAR

3x hru Football Manager 2006

HARDWARE NEWS

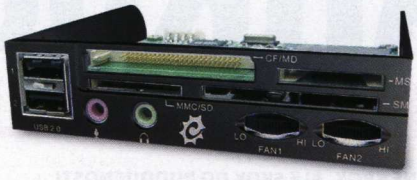
Nahlédněte do útrob

Pevný disk s kapacitou 150 GB, jehož motorek rotuje rychlostí 10 000 ot./min, je vybaven vyrovnávací pamětí o velikosti 16 MB. Parametry jej předurčují především pro využití v serverech, jistě jím ale nepohrdnou ani herní šílenci požadující maximální výkon. Disk má rozhraní SATA, podporuje NCQ (přirozené řazení příkazů) a je dodáván s průhledným krytem, takže můžete pozorovat kmitání hlaviček.

pevný disk
WD Raptor X 150 GB
cena 299 USD (7 500 Kč)
www.wdraptorx.com

Opravdu univerzální panel

Čelní panel je dnes nezbytnou součástí počítačové skříně. Novinka od Sunbeamtechu je vybavena dvěma USB porty a konektory pro sluchátka a mikrofon. Nadto je tu ještě univerzální čtečka paměťových karet, která využívá aktivní napájení z počítačového zdroje. Díky tomu můžete bez problémů kopírovat obsah z jednoho typu karty na další. Do výbavy se vešly i regulátory otáček pro dva ventilátory.



čelní panel
Sunbeamtech 3,5" superior panel
cena 35 USD (875 Kč)
www.sunbeamtech.com

Hráčská elektrárna

Výkonné napájecí zdroje jsou zapotřebí v serverech, pracovních systémech, ale také v herních počítačích s grafikami spojenými do SLI. Zdrojů splňujících specifikace nVidia SLI není mnoho – tento navíc dodává výkon 550 W při velmi nízké průměrné hlučnosti 23 dBA, dosažené inteligentním řízením otáček ventilátoru. Přístroj odpovídá parametrům Intel ATX 12V V 2.01.

napájecí zdroj
Real Power 550 W SLI
cena 139 EUR (4 200 Kč)
www.coolermaster-europe.com

Radek Bábíček, redaktor Computeru
Nutriční poradce hned několika redakcí

Ruce jako v bavlnce

Na speciální herní klávesnici od Saiteku s rozhraním USB a analogovým osmisměrným ovladačem si můžete plně nakonfigurovat hned 21 tlačítek, mezi nimiž nechybí ani tradiční blok kláves WASD. Přístroj ideálně poslouží pro akční hry, zvládne ale klidně i další žánry – dokáže pracovat v režimech klávesnice, střílečka a strategie, které lze přepínat posuvným přepínačem. Každému režimu odpovídá jiná barva podsvícení kláves.

herní zařízení
Saitek Pro Gamer Command Unit
cena 1 020 Kč
www.saitek.com, www.czechcomputer.cz

Nepotřebuje ani sluchátka

Zatím nejmladší potomek rodiny špičkových přehrávačů M-Cody nese označení MX-300 a nabízí hlavně vynikající poměr ceny k výkonu. Přehraje většinu hudebních formátů, na jemném displeji s 65 536 barvami si prohlédnete fotografie i video. Výbava obsahuje veškeré moderní vymoženosti, mezi nimiž kraluje výsuvný USB konektor, IR ovladač, 30h výdrž vestavěného Li-Pol akumulátoru a 500mW reproduktor pro hlasitý poslech hudby.

multimediální přehrávač
M-Cody MX-300
cena od 5 190 Kč za 1GB verzi
www.mcody.cz

Brýle, které hrají

Spolupráce firem Motorola s Oakley přinesla po modelu Razrwire další luxusní brýle s integrovanými Bluetooth stereo sluchátky. Byly vyvinuty jako doplněk hudebního mobilu Rokr E2, ale spolupracují se všemi zařízeními podporujícími profil Bluetooth Stereo Music Profile (A2DP). Skvělý stereo zvuk je samozřejmostí, stejně jako přerušení poslechu hudby v případě příchozího hovoru a po jeho ukončení pokračování ze stejného místa.

brýle s Bluetooth sluchátky
O Rokr
předpokládaná cena 17 000 Kč
www.oakley.com, www.motorola.com

3DMARK06:
VIDĚLI JSTE GRAFIKU ROKU 2006?

Už jen málo her staví svůj úspěch na originalitě a hratelnosti. Aby se dnešní hra stala trhákem, musí být skvěle technicky zpracovaná od prostorového zvuku, přes umělou inteligenci až po, a to vlastně v prvé řadě, oslňující grafiku. Nejlépe grafiku posunující laťku o hodně výše. Finští programátoři z Futuremarku se téměř každoročně pokouší předpovědět, jak budou vypadat hry příští generace, a vytvoří fantasticky vypadající fragmenty herních enginů v nejznámějším ze všech benchmarků – 3DMarku.

3DMARK06

produkt benchmark
výrobce Futuremark, Finsko
kontakt www.futuremark.com
cena zdarma/20 USD za verzi Advanced/490 USD za verzi Pro

minimální konfigurace: procesor: Intel či AMD 2,5 GHz nebo ekvivalentní • paměť: 1 GB • grafická karta: DirectX 9 kompatibilní s plnou podporou pixel shader 2.0 • místo na disku: 576 MB pro instalační archiv, 1 338 MB pro instalaci

HONBA ZA REKORDY

Být držitelem světového rekordu v 3DMarku se už dávno stalo královským sportem mezi komunitou hardwarových nadšenců a overclockerů. Přestože spokojení majitelé GeForce 6600 GT s hrůzou zjistí, že nemají ani 2 000 bodů, hranice 10 000 bodů byla tentokrát pokořena takřka s uvedením nového 3DMarku06. V době vzniku článku platil následující rekord: **11 934 bodů**

Jako obvykle stačilo málo: Athlon 64 FX-60 (dvě jádra) přetaktovaný na 3 557 MHz a dvě GeForce 7800 GTX 512 MB v SLI režimu přetaktované na 779/2 160 MHz

NE KROK, ALE SKOK DO BUDOUCNOSTI

Verze 06 se nese ve znamení použití shader modelu 3.0 a především HDR (vysokého dynamického rozsahu) efektů. Volně šiřitelná varianta benchmarku vám umožní spustit pouze testy nutné ke spočtení celkového skóre, nemůžete si vybrat jednotlivé testy a také teoretické testy zaměřené na jednotlivé aspekty výkonu. Pokud obětujete dvacet dolarů a povýšíte svůj 3DMark na verzi Advanced, můžete si nejen volit jednotlivé testy, ale také hrát s různým nastavením od rozlišení přes anti-aliasing až po vynucení verze shaderů. Poprvé si také můžete zahrát minihru, která využívá jednoho z CPU testů, ale aniž bych chtěl být špatným prorokem – zrovna tento bonus se důvodem ke koupi placené verze nestane. Komerční využití je možné jen s verzí Professional za 490 USD.

ANI S NOVOU KARTOU VÁM NEMUSÍTE SPUSTIT TESTY

Na rozdíl od ročníků 03 a 05 už není výsledné skóre 3DMarku06 počítáno pouze z herních testů akcelerovaných grafickou kartou, ale částečně se na něm podílí i oba testy procesoru. Celkově už není nový 3DMark takřka čistě záležitostí grafické karty, jako tomu bylo ve dvou předchozích dílech – o tom vás ostatně velmi rychle přesvědčí logo Ageia PhysX. Futuremark při vývoji 3DMarku spolupracoval s firmou, která navrhla první akcelerátory herní fyziky (PPU), a v benchmarku je obsažen kód, který dokáže hardwaro-

X3: REUNION

3DMark06 není jediným herním benchmarkem, o němž se v současnosti hovoří. Společnost Egosoft totiž vydala tzv. Rolling demo (v podstatě demonstrační průlet rozličnými lokacemi demonstrující technologickou vyspělost enginu) ke svému vesmírnému simulátoru X3: Reunion. Grafickému zpracování hry s využitím shader model 3.0 lze máloco vyčíst, a tak neváhejte a potrapte svou grafickou kartu v nevšedním benchmarku (**www.egosoft.com/download/x3/demos_en.php**).

TAK JDE ČAS

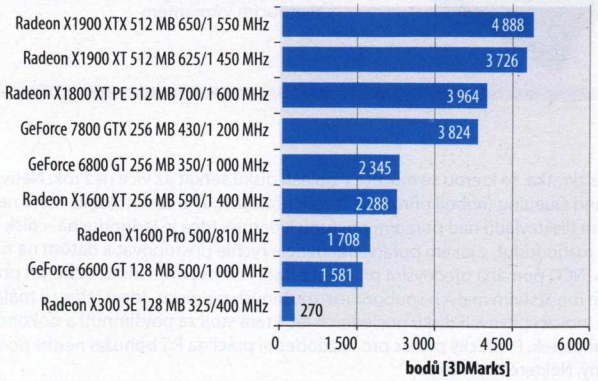
Rozlišení [px]	Barvy [b]	Verze
800 × 600	16	3DMark99
1 024 × 768	16	3DMark2000
1 024 × 768	32	3DMark2001, 03, 05
1 280 × 1 024	32	3DMark06

Mirek Jahoda, redaktor Computeru
On a grafy – to je spojení na celý život

První tři herní testy vám budou připadat povědomé – Futuremark pouze zvýšil složitost objektů, přidal světel, stínů a samozřejmě nasadil HDR

3DMARK06 AMD ATHLON 64 4000+, 1 GB DDR 2-2-2-5-1T, 1 280 × 1 024

Abyste se nelekli nízkého skóre vlastního počítače ve srování se světovým rekordem, naměřili jsme pro vás několik grafických karet, které se právě nacházely v redakci.



3DMark99

25 MB na disku, DirectX 6, test zaměřen na multitexturing, transformace a osvětlení počítal stále procesor, typické grafické karty: nVidia GeForce 256, Matrox G400, S3 Savage 2000

3DMark2000

38 MB na disku, DirectX 7, verze 2000 dokázala využít T&L jednotky a grafická karta přebrala více práce procesoru, typické grafické karty: nVidia GeForce 2, ATI Radeon DDR, PowerVR Kyro

3DMark2001

135 MB na disku, DirectX 7/8.1, první vertex a pixel shadery (1.1, resp. 1.4 u verze SE), typické grafické karty: nVidia GeForce 3/4, ATI Radeon 7500/8500

3DMark03

536 MB na disku, DirectX 8.1/9.0, první test s použitím plně programovatelných vertex a pixel shaderů 2.0, typické grafické karty: nVidia GeForce FX, ATI Radeon 9000–9800

3DMark05

673 MB na disku, DirectX 9.0, všechny testy minimálně pro shadery 2.0, typické grafické karty: nVidia GeForce 6x00, ATI Radeon X800/X850

vé akcelerace fyzikálních pochodů využít.

Neradostnou zprávou pro všechny majitele třeba i docela nových Radeonů X800/X850 je skutečnost, že v 3DMarku06 neuvidí všechny testy. Přepracovaný Canyon Flight s hustým využitím HDR a jediná zbrusu nová část Deep Freeze vyžaduje ke svému běhu akcelerátor podporující shader model 3.0.

HERNÍ, NEBO JEN SYNTETICKÝ VÝKON?

První 3DMark byl naprosto objektivním ukazatelem herního výkonu. Dalo by se říct, že tak, jak vám běžel 3DMark, vám na stejném hardwaru fungovala většina her. Pro roky 2000 a 2001 to v omezené míře i nadále platilo, i když se objevily první nedostatky – brzké „protlačování" T&L jednotky, která ještě nebyla v mnoha hrách použita, a naopak setrvávání u 16b barevné hloubky u verze 2000.

3DMark03 se opět stal jakýmsi dobře použitelným etalonem, možná proto, že Futuremark zařadil nejen test nejnovějších pixel shaderů 2.0, ale i dva testy o generaci zpět a jeden dokonce o dvě generace zpět. 3DMark05 mírně předběhl svou dobu, zhruba v této době začíná platit, že skóre v 3DMarku05 odráží výkon karty v nejnovějších hrách. 3DMark06 znamená další odskok, navíc ve srovnání s technikami v nejmodernějších hrách dneška (Splinter Cell: Chaos Theory, Age of Empires III, …) trošku jiným směrem. Uvidíme, zda se Finům podaří určit směr, nebo zda se 3DMark06 s odstupem času ukáže jako odtržený od reality.

Jednu jistotu však nový test má – jeho části zaměřené na jednotlivé aspekty: HDR, čistý výkon CPU, fill-rate karty, rychlost vertex a pixel shaderu jsou na vynikající úrovni a to samé platí o možnostech snadno srovnat kvalitu obrazu s referenčním vykreslováním nebo vygenerovat grafy průběhu. V tom všem je 3DMark špičkový a profesionál, který tyto vlastnosti využije, za to zaplatí adekvátní cenu.

▲ Pokrokové technologie
Grafika
Specializované testy

▼ Vzdaluje se reálným hrám
Cena verze Professional

celkové hodnocení **8,3**

VYPLATÍ SE NOVÉ TECHNOLOGIE?

PRAKTICKÝ PŘÍNOS TECHNOLOGICKÝCH NOVINEK

Technologické inovace jsou výrobci propagovány jako spása lidstva nebo další z nespočetných důvodů ke koupi žhavých novinek. Ne všechny „zlepšováky" jsou ale skutečně přínosné a uvěřit marketingovým popisům je (mnohdy) naivní. Nenechte se napálit a zjistěte s námi, co se vyplatí!

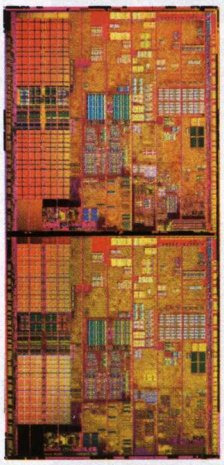
Mít přehled v záplavě všemožných pojmů a zkratek, které označují nejrůznější technologie, není lehké ani pro zkušenější uživatele nebo „lidi z oboru". Hlavním důvodem je náročnost odhadnutí přínosné různých technologií bez jejich vyzkoušení. Slepá důvěra v marketingové popisy je špatnou volbou a i z tohoto důvodu vám přinášíme naše zkušenosti a dojmy z aktuálních technologií, s nimiž se setkáváte u různých komponent počítače.

> Málokteré technologie jsou natolik přínosné, aby se právě kvůli nim vyplatil upgrade

Pozvolné uvolňování různorodých novinek je jednou z hlavních zbraní výrobců, která má zákazníky přimět kupovat si nové produkty, byť je paradoxně nepotřebují. Tato strategie vzbuzuje dojem, že jsou inovace uváděny na trh pouze a tehdy, když si to vyžádají nové objevy a technický pokrok. Nové produkty jednoduše vždy musí mít něco nového, čím nahrazují a překonávají své „vysloužilé" předchůdce.

Realita se ale mnohdy značně liší od efektního popisu výrobce z marketingových materiálů. Neodolatelné a převratné vynálezy se v reálu proměňují v další nezajímavou funkci v parametrové tabulce. Nedejte se tedy obelhat a před koupí si nastudujte reálný přínos a vlastnosti jednotlivých reklamních taháků.

DVOUJÁDROVÉ PROCESORY



Budoucnost vývoje procesorů tkví ve více jádrech. Tento trend je znát z plánů Intelu i AMD na tento rok, ve kterém se vám budou snažit prodat procesory pod sloganem „víc hlav víc ví". Pravé multiprocesorové systémy v domácím prostředí se tak v dohledné době stanou realitou. Podle našich testů a zkušeností je jedno jádro navíc příjemným bonusem, který ocení především profesionálové. Málokterá hra nebo běžná aplikace dokáže vytěžit z přítomnosti dvou procesorů maximum, a proto se jeho síla skrývá zatím „jen" v možnosti současného zpracovávání náročných výpočetních úkolů (komprimace multimédií a podobně). Podpora ze strany herního průmyslu je zatím spíše symbolická, dvoujádrový procesor vám přinese pouze vyšší skóre v 3DMarku06. Přechod na dvě jádra je ale v podstatě jen úkrok stranou od slepého zvyšování frekvence, které již naráží na fyzikální i technologický strop. Při rozhodování o nákupu nového procesoru jsou moderní dvoujádrové procesory zajímavou alternativou téměř pro všechny, i když si neumíte hned představit jejich praktické využití.

Doupě komentuje: Nejsou pro každého, ale mnozí je i nevědomky využijí

DVOUJÁDROVÉ PROCESORY

	Far Cry (1 024 × 768)	Doom 3 (1 024 × 768)	Aplikační výkon (SYSmark 2004)
Athlon 64 X2 4800+ (2× 2,4 GHz)	82,4	80,5	252
Athlon 64 4000+ (2,4 GHz)	80,1	79,5	196

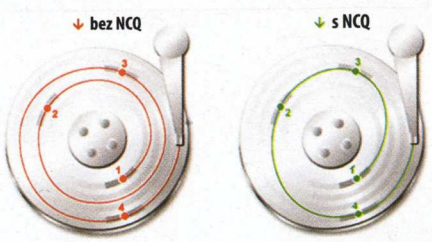
SATA II

Jistě jste již narazili na pevný disk výrazně označený SATA II. Název má evokovat dojem, že se jedná o něco lepšího, než je původní SATA. Ve výsledku jde pouze o marketingové označení. Samotný přívlastek II neznamená v podstatě nic, protože všechny pokročilé funkce jsou pouze volitelné, nejedná se o žádný „pravý" standard. Také vyšší rychlost rozhraní (3 Gb/s oproti 1,5 Gb/s) nesouvisí s tímto označením a zároveň nepřináší téměř žádný výkonnostní zisk a tudíž ani efektivní přínos. Výsledkem je pouze matení zákazníků, protože je nadále nutné studovat specifikace a podporu jednotlivých pokročilých funkcí. Připlácet nebo vylepšovat disk kvůli podpoře marketingového SATA II se vskutku nevyplatí, orientujte se raději podle jednotlivých funkcí (NCQ, Staggered Spin-up apod.).

Doupě komentuje: Marketingový název s matoucím významem

NCQ

Magická zkratka, se kterou se můžete v oblasti disků setkat již více než rok. Native Command Queuing (neboli přirozené řazení požadavků) je technologie, která nechává pevnému disku vládu nad pořadím přístupu k datům. Idea je jednoduchá – disk umí nejlépe rozhodnout, v jakém pořadí efektivně a rychle přistupovat k datům na různých místech. NCQ pomáhá především při čtení z fragmentovaných disků nebo při práci s velkým množstvím malých souborů roztroušených po disku. Jde o jednu z mála technických inovací pevných disků posledních let, která stojí za povšimnutí a dokonce i za menší příplatek. Praktický přínos pro každodenní práci na PC bohužel není v podstatě měřitelný. Některé hry můžou trpět i pomalejším načítáním levelů a podobně. Je zřejmé, že NCQ je největší pomocník pro určité typy aplikací (hlavně serverových).



Doupě komentuje: I když někdy výkon snižuje, je obecně přínosem

:· 64 BITŮ PRO MASY

Podpora 64b instrukcí je dostupná v běžných procesorech od příchodu Athlonů 64 díky technologii AMD64. Odpovědí Intelu se stala EM64T (Extended Memory 64 Technology), která je ekvivalentní konkurenčnímu řešení. I navzdory tomu, že jsou na trhu dostupné procesory pro 64b aplikace již 2 roky, dostupnost a použitelnost 64b aplikací a desktopových operačních systémů je mizivá (neplatí ve světě Linuxu). Využitelnost a urychlení jsou tím pádem silně limitovány a dokonce ani speciálně optimalizované aplikace nejsou obecně rychlejší. Zatím existuje pouze mizivé procento her, které umožňují praktické využití podpory 64b instrukcí. I ty, které to umí, se zaměřují spíše na dedikované servery, kterým může rozšíření pomoci. Praktičtější výhodou je možnost adresování většího objemu paměti, což ale využije pouze mizivý zlomek procenta uživatelů domácích počítačů (znáte někoho, kdo má nebo potřebuje více než 4 GB operační paměti?). Tato situace se zřejmě v brzké době nezmění, a tedy ani argument „do budoucnosti" situaci nezachrání. Připlácet si za podporu 64 b se nevyplatí, ale obě zmíněné technologie jsou v dnešních procesorech takříkajíc „gratis".

Doupě komentuje: Podpora v každém procesoru, ale přesto téměř nevyužitelné

Dušan Šimonovič, stálý spolupracovník Doupěte
Half-Life, Doom 3, Far Cry a UT2004 za něj hrají testované počítače

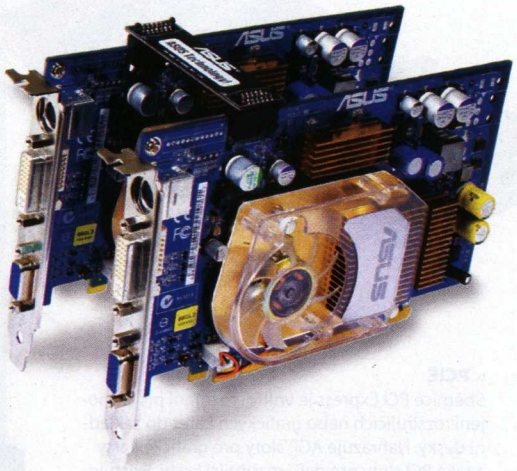
:· DDR2

Operační paměti DDR2 byly poprvé použity u čipových sad Intel řady 9xx. Do dneška se používají výhradně s procesory Intel, což by se ale mělo v polovině roku 2006 změnit s příchodem nové patice Socket M2 pro procesory AMD. Paměti DDR2 se vyznačují mnohem vyššími frekvencemi než původní DDR. Základní verze dosahují frekvence 533 MHz a špičkové moduly již překročily 1 GHz efektivně. Výhodou je také nižší cena, která u základních modulů klesla pod cenu běžných pamětí DDR. Nevýhodou jsou vyšší latence (časování), což

DDR2		
	Rychlost čtení	Rychlost zápisu
DDR 400 MHz 2-2-2	5 880	2 510
DDR2 667 MHz 4-4-4	5 985	2 109

ale procesorům Intel příliš nevadí a dohánějí to vysokou frekvencí. Obecně nejsou DDR2 rychlejší než DDR i navzdory vyšší frekvenci nebo propustnosti, mají však nižší spotřebu elektrické energie.

Doupě komentuje: Budoucnost operačních pamětí



:· SLI/CROSSFIRE

Dvě nebo více grafických karet či jejich jader, které spolupracují při vytváření jednoho obrazu, není novinkou. Princip se v praxi používal již v dobách legendárních karet 3Dfx rodiny Voodoo a nVidia ji v podobě SLI (tentokrát zkratka znamená Scalable Link Interface) pouze znovu oživila. ATI nemohla zůstat pozadu, a proto byl nedávno konečně uveden systém CrossFire, který podobně jako SLI umožňuje zapojení dvou karet v tandemu. Menší konkurent S3 (VIA) se snaží v těchto dnech prosadit s další analogií, tentokrát pod názvem MultiChrome. Voodoo byla kdysi synonymem pro špičkový herní zážitek a téměř jediná možnost, jak dosáhnout slibovaného výkonu, dnes je ale situace jiná a jedna karta je mnohdy lepší variantou. Výkonnostní nárůst spojení dvojice grafických čipů není 100%, ale většinou maximálně 70% a průměrně (berete-li v potaz širší spektrum her) pouze 30% až 40% v ideálnějším případě. Systém se nevyplatí u karet střední třídy, které nejsou ani ve dvojici rychlejší než třída nejvyšší a přitom ztrácí svou potencionální cenovou výhodu. Nedostatkem dvojice karet je vyšší spotřeba a hlučnost. SLI i CrossFire má význam pouze v případě, hledáte-li výkon za hranicemi nejšpičkovějších karet a neváháte investovat obrovské částky do hardwaru. Z pohledu technologie je v určitém ohledu SLI napřed před CrossFire – díky mnohem delšímu fungování na trhu a lépe odladěné platformě.

Doupě komentuje: Pouze pro hráče posedlé výkonem a s tlustou peněženkou

PCIE

Sběrnice PCI Express je vnitřní rozhraní pro připojení rozšiřujících nebo grafických karet do základní desky. Nahrazuje AGP sloty pro grafické karty a také PCI sloty pro další rozšiřující karty. Existuje v několika variantách, které se liší rychlostí (×1 až ×16). Nejrychlejší PCIe ×16 se používá pro připojení grafických karet a dosahuje rychlosti 4 GB/s v každém směru. PCIe je modernější a rychlejší, což z něj dělá téměř ideální náhradu za PCI i AGP sloty. Těžkou hlavu z PCIe mají hlavně majitelé desek s AGP slotem, kteří uvažují o vylepšení grafické karty. Dostupnost zajímavých modelů pro AGP je slabá, a proto mnohým nezbude jiná možnost, než vyměnit i základní desku. Nevýhodou PCIe je malé množství rozšiřujících karet, například zvukové a televizní karty jsou stále většinou pouze pro PCI. Oproti tomu u grafických karet je situace opačná a kupovat si novou desku s AGP slotem je čistý nesmysl, i když rychlost grafické karty není AGP slotem nijak limitována.

Doupě komentuje:
Pokroková sběrnice s dosud nevyužitými možnostmi

PCIE	
	Datová propustnost
PCI	133 MB/s pro všechny sloty
PCI Express	250 MB/s pro ×1 rychlost

DUAL LAYER A 16× VYPALOVÁNÍ

Dvouvrstvá DVD média existují v lisované podobě již od vzniku tohoto standardu. Vypalovatelná DVD+R nebo i -R média s možností dvouvrstvého zápisu ale přišla později a slouží především pro uchovávání videa. Přestože mají přesně dvojnásobnou kapacitu běžných DVD, jejich cena je přibližně 10× vyšší. Pokud cena neklesne na přibližně čtyřnásobek ceny běžného média, nedá se o DVD DL uvažovat pro častější použití a většinou raději oželíte kvalitu videa nebo se smíříte s rozdělením na dva disky. Podobně málo využitelná je i rychlost vypalování 16×, která je pouze nepatrně rychlejší než 8×. Maximální, tedy šestnáctinásobné rychlosti totiž vypalovačka dosáhne jen na krátký úsek, většinu času postupně zrychluje z počáteční pomalejší rychlosti. Pokud tedy vlastníte starší vypalovačku, její upgrade na superrychlé DL modely je zbytečností, počkejte si na vítěze souboje HD-DVD vs. Blu-ray. Své želízko v ohni tohoto souboje mají i výrobci her, kteří se přiklánějí k tomu či onomu standardu. Až čas ukáže, který nakonec vyhraje tuto bitvu. Horší situace nastane, když budeme muset vlastnit mechaniky pro obě technologie.

Doupě komentuje:
Předražená média a mizivé zrychlení

DUAL LAYER		
Druh média	Cena	Kapacita
DVD-R	12 Kč	4,5 GB
DVD-R DL	120 Kč	9 GB

VYPALOVÁNÍ	
Rychlost vypalování	Čas vypálení
4×	15 minut
8×	8 minut
16×	6 minut

SUPERRYCHLÉ LCD MONITORY

Trendem posledních let je nástup LCD panelů, které na vašich stolech úspěšně nahrazují obstarožní CRT monitory. Výhody jsou zřejmé – vysoký kontrast, ostrost, nízká spotřeba a také menší prostorové nároky. LCD však mají i slabiny; k těm nejvýraznějším patří vysoká doba odezvy a nevěrné barevné podání, se kterými všechny technologie LCD bojují s větším či menším úspěchem.

Aktuálně na trh výrobci chrlí pestrou škálu rychlých panelů s dobou odezvy 8 nebo až 4 ms, které slibují v podstatě stejnou rychlost jako klasické CRT monitory. Daní za tento oslnivý parametr je většinou slabší barevná věrnost s nízkým počtem reálně zobrazitelných barev. Naštěstí svítá na lepší časy i zde, a pokud nemáte hluboko do kapsy, můžete si pořídit některý ze S-PVA panelů s věrnými barvami (patří mezi to nejlepší, co lze dnes koupit) a vysokou rychlostí odezvy (blížící se k 8 ms).

Za tento komfort však samozřejmě zaplatíte vyšší cenu, která ale odpovídá vysokému standardu. Nedejte se oklamat marketingem, velmi rychlá odezva (8 ms a menší) za nízkou cenu nemůže zahrnovat kvalitní obraz (nízký kontrast a nereálné podání barev). Faktem zůstává, že plné nahrazení kvalitního CRT monitoru je stále v nedohlednu, profesionálnější hráči si na rychlost potrpí.

Doupě komentuje:
Slabší barvy, nebo neuvěřitelná rychlost? Výběr je na vás

Vzniklo ve spolupráci s časopisem Computer

THRUSTMASTER RALLYE GT
ZÁVODY V KRVI

Poslední přírůstek do široké rodiny herních ovladačů Thrustmaster má rallye závody přímo v názvu a několik skrytých trumfů v rukávu. Rallye GT Pro je také jeden z mála volantů od Thrustmasteru, který se nehlásí ke světoznámé značce sportovních vozů Ferrari.

Základní funkční výbava volantu není co vytknout a ke standardu naopak ještě přidává. Můžete se těšit na řadící páku vpravo, kterou lze použít i jako další dvě tlačítka. Má poměrně dlouhé dráhy pohybu a řazení je o něco pomalejší než s přesnějšími pákami. Samozřejmostí jsou i další dvě páčky pod volantem, kterými můžete řadit rychlosti nebo jim přiřadit libovolné funkce.

PRO DLOUHOPRSTÉ

Rozmístění tlačítek není vyřešeno příliš šťastně, pouze čtyři jsou dostupná bez přehmatávání. Ostatní tři (umístěná přímo na volantu) jsou příliš nízko a poslední dvě najdete až pod řadící pákou. Tlačítka nejsou nijak označená, což znesnadňuje orientaci mezi nimi. Nemůže chybět ani digitální poziční ovladač pro palec levé ruky.

THRUSTMASTER RALLYE GT PRO

produkt herní ovladač
zdroj Guillemot, www.guillemot.cz
kontakt 251 510 018
cena 2 735 Kč

Připojení: USB • počet tlačítek: 8 + řadící páka + tlačítka pod volantem • počet programovatelných tlačítek: 0 • směrový ovladač: 4směrný • pedály: oddělené osy • řazení rychlostí: páčky pod volantem nebo řadící páka vpravo • Force Feedback: ano • uchycení: dvoubodové • podporované operační systémy PC: Windows 98 a vyšší • podporované konzole: žádné • napájení: externí adaptér

Pedály působí na první pohled profesionálně, především díky kovovému provedení vrchních ploch. Ostatní části jsou již pouze plastové, což je pro tuto cenovou kategorii normální. Tuhost i ježdění s pedály je bezproblémové, celý modul má ale tendenci se při akčnější jízdě pohybovat po koberci.

PLNÉ RUCE PRÁCE

Největší zvláštností Rallye GT Pro je unikátní počet analogových os. Klasikou jsou tři osy (dvě na pedálech, jedna na volantu), Rallye GT Pro nabízí ještě dvě navíc. Ty můžou sloužit k různým činnostem, nejčastěji spojka a ruční brzda nebo plynulé rozjíždění. V základní konfiguraci se ovládají pomocí dvou dalších páček pod volantem (pod těmi na řazení). Mají krátkou dráhu, a potřebujete tak větší citlivost pohybu. Specialitkou je možnost přikoupení druhé sady pedálů, na kterých jsou pak ovladatelné obě extra osy. Podobně jako ruční ovládání spojky je nicméně divné i pomyšlení na ruční brzdu na pedálu.

Velkou slabinou této funkce jsou ovladače, které znemožňují bezproblémové využití všech os v některých hrách. Z testovaných Live for Speed, Richard Burns Rally nebo i stařičké NFS 5 se ani v jedné nepodařilo jezdit s aktivovanými pěti osami. Jedinou funkční hrou zůstal kvalitní simulátor historických sporťáků, GT Legends. Nezbývá než doufat v brzkou nápravu formou novějších ovladačů.

Počet os a jejich přepínání
Možnost rozšíření o další pedály
Jednoduché uchycení ke stolu

Dostupnost některých tlačítek, malý úhel otáčení volantu
Příliš „plastové" provedení
Slabé ovladače, chybí programování tlačítek

Vybavení 8,2
Vlastnosti 8
Ergonomie 8
Software 3,2

celkové hodnocení **7,2**

JE TO JÍZDA

Tvar i provedení prstence volantu je dobré, výtku bych směroval pouze k hladkému gumovému povrchu, který není nejpříjemnější. Rozsah otáčení je 240 stupňů celkově a většině her postačí. V porovnání s Driving Force Pro od Logitechu je to ale zoufale malá hodnota a neumožní tak přesné a variabilní ovládání libovolné hry. Síla a přesnost zpětné odezvy je bezproblémová, i když ne tak dobře nastavitelná jako v případě konkurence od Logitechu.

Ovladače bohužel patří k podprůměru, jedná se pouze o rozšíření normálních Windows ovladačů pro herní zařízení. Herní profily, programování tlačítek nebo jemnější nastavení zpětné vazby byste hledali marně. Spolu se slabší podporou her v kombinaci s pěti osami nelze ovladače hodnotit jinak než jako slabé.

ThrustMaster Rallye GT Pro	Logitech Driving Force Pro	Logitech MOMO Racing
2 735 Kč	2 763 Kč	3 374 Kč

Analogové spojce ruční ovládání příliš nesvědčí

Ruční ovládání spojky páčkou pod volantem není právě typické

Dušan Šimonovič, stálý spolupracovník Doupěte
Half-Life, Doom 3, Far Cry a UT2004 za něj hrají testované počítače

Listárna

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

Lednové dopisy byly zasvěceny „novému" Doupěti a změnám, které jsme pro vás s rokem 2006 připravili. Byli jste tvrdí a nekompromisní, ale i příjemní a pochvalní. Díky však patří všem z vás bez výjimky!

DOPIS MĚSÍCE

KRITIKY SE NEBOJÍME!
Zdravím všechny v Doupěti!
Jelikož čtu váš časopis pravidelně, můžu si dobře všímat všech změn a nyní nastal čas, abych se k nim i vyjádřil (bude kritika :D). Začneme od začátku, tedy od ledna minulého roku. Váš časopis jsem dostal jako dárek k Vánocům a hrozně se mi zalíbil. V té době neměl chybu – bezkonkurenční cena, výborná hra Hooligans a další vymoženosti. Další pecka byl Echelon atd. Jenže pak přišla změna designu DVD. Zdá se mi o mnoho chudší a určitě ten původní byl lepší.

[!] Na všem se dá pracovat a ani my nejsme s podobou Doupě DVD/CD enginu zcela spokojeni. V letošním roce tak zcela jistě přijdou opravy a úpravy, které se – jak doufáme – zavděčí všem bez rozdílu.

A teď přichází úplná změna vašeho designu a nová cena. Z vašeho pohledu je stále bezkonkurenční, ale i když se jedná o zdražení o 20 Kč, někdo takové peníze nemá. Někdo počítá s osmdesáti korunami. Další věc: je sice hezké, že jste přidali lepenou vazbu a že má časopis pevnější obálku, ale to se odrazilo na ceně natolik, že jste nejen zdražili, ale ještě ochudili DVD o krabičku, ve které se vyjímalo určitě více než v nějakém „chudém" papírovém obalu.

[!] Věříme, že podoba většího časopisu s lepenou vazbou, kvalitnější obálkou a stejně tak novým stylovějším layoutem je krok správným směrem. Za své peníze nedostáváte jen lepenou vazbu nebo novou grafiku, ale také o 16 stran více, než jak tomu bylo v minulém roce. Úspěch rozšířeného prázdninového a vánočního čísla nás přesvědčil, že chcete číst a získávat ještě nabitější servis z herního světa – a ten vám můžeme díky většímu počtu stran opravdu nabídnout.

Kartonový obal, který je všitý do časopisu, je budoucností CD/DVD médií. Umožňuje vám pročíst si časopis na stánku/v obchodě, je skladnější a má další výhody. U prvního čísla se objevilo několik případů, kdy si čtenáři neopatrnou manipulací při odstraňování obalu poškodili vazbu časopisu. Máme pro ně doporučení – více trpělivosti. Pokud nebudete médium z časopisu rvát, zcela jistě si ho nepoškodíte (vyzkoušeno vlastnoručně na desítkách kusů :-).

Teď něco k obsahu časopisu – je škoda, že jste zrušili duel, který byl opravdu výborný. Dále bych ubral na novinkách a nahradil to více recenzemi. Úplně bych zrušil Pavlač a Naostro a nahradil je recenzemi nebo trochu rozšířil Listárnu. Toť asi vše.

I přes tyto nedostatky si váš časopis stále trpělivě kupuji a těším se na další číslo!

Lynxík

VÍCE WARCRAFTU!
Zdravím redakci toho nejlepšího časopisu, Doupěte!
Moc bych vás chtěl pochválit za nové lednové Doupě s novým designem, ale přece mi to nedalo a chtěl bych vás pokárat, že jste Doupě č.13/2006 udělali téměř výhradně o Xboxu a hrách na něj. S.W.I.N.E a Kreed jsou ale dobré

ZPOVÍDEJTE SE SVÉMU ŠÉFREDAKTOROVI

Jak už jsme vyhlásili dříve, všichni písalci a písatelé mohou získat doživotní předplatné Doupěte i trojici her. Postačí jim k tomu troška snahy a nejlepší dopis na téma Zpověď svému šéfredaktorovi. Představivosti se meze nekladou, a pokud vás také inspirovaly nové české reality show, víte, jakým směrem se musíte ubírat. Své dopisy posílejte na adresu redakce nebo e-mail **dopisy@doupe.cz**.

DOUPĚ

MIKROSKOP – RICHARD BURNS RALLY

Richard Burns Rally je hra, která se zaobírá, jak už název napovídá, seriálem rallye závodů a kterou svým jménem zaštítil dnes už zesnulý závodník Richard Burns. RBR mě hrozně překvapilo a po třech dnech hraní se mi to začalo líbit víc a víc. Přenádherná grafika, hratelnost a realističnost – to vše patří mezi hlavní rysy RBR. Hrozně mě bavila autoškola, která je nezbytná, tedy aspoň pro většinu hráčů, zvyklých na klasické arkádové závodění à la Colin McRae Rally.

Hned po základních dovednostech se dostanete k pokročilejšímu ovládání vozu, kde se naučíte všechny techniky, které se používají v reálu. Až budete mít výuku za sebou, můžete se konečně pustit na trať v režimu sezóna. Nečekejte hned výborné výsledky. Hra je opravdovou simulací, nemající v žánru konkurenci. Jediné, co mě zaráží, je pár špatných vlastností hry, a to například situace, kdy je auto na boku a otočením volantu na správnou stranu se převrátí zpět na podvozek. Dále pak model poškození, který je sice obecně super, ale má své velké mouchy (co by to bylo za hru, kdyby žádnou špatnou vlastnost neměla :)).

Hra nemá podporu multiplayeru, ale hned po vydání vyšly různé programky, které jej umožňují. Na internetu lze také najít plugin, pomocí kterého dokonce vzniklo i mistrovství ČR, jehož se také účastním. Richard Burns Rally lze doporučit všem, co mají rádi realistické závody a baví je, když ovládají a vylaďují auta, která se chovají na silnici uvěřitelně.

Hodnocení hry: **8,7**

Tomáš "ToViT" Víta

MIKROSKOP – HRY POD ČTENÁŘSKÝM DROBNOHLEDEM

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíc, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmatchi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru. Recenze musí mít délku přibližně do 2000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbe ného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz**.

hry. Donedávna jsem si Doupě kupoval jen občas (náčelníku Grici, odpusťte mi mé hříchy) a spíše jsem si pořizoval Level. Jenže už Doupě č.12/2005 mě zaujalo natolik, že jsem se rozhodl ho kupovat nadále.

[!] Není třeba litovat. Pokud už zůstanete Doupěti věrný, pak je odpuštěno.

Mohli byste rozšířit rubriku Dopisy a Byznys, tam se opravdu člověk dozví víc věcí než třeba z novin. V rubrice Progaming jsem neviděl snad ještě žádný Warcraft, do kterého jsem maniak, tak bych byl rád, kdyby se tam objevovaly, pokud možno pravidelně, nějaké turnaje z domácí i evropské scény Warcraftu. Na závěr už žádná kritika a buďte přinejmenším tak dobří jako doposud.

UniXx

[!] Doufám, že vás jako maniakálního fanouška Warcraftu (v redakci je jich dost a dost) potěší přítomnost World of Warcraft v rubrice Fenomén, i když se tedy nejedná přímo o turnajovou záležitost. Nicméně náš progamingový servis neignoruje ani Warcraft 3: Frozeh Throne, takže stačí sledovat a pozorně číst.

ŠÍLENÝ PŘÍBĚH

Zdravím všechny, co mají s Doupětem co do činění. Přejdu rovnou k mému neuvěřitelnému příběhu. Byl den jako každý jiný. V 6:50 mi zvoní budík a já velice neohrabaným krokem, který přemístí mé tělo z postele, vkročím do dalšího nového dne. Jdu do koupelny, kde jako vždy provedu „ranní hygienu" (čištění zubů, WC, gelování vlasů:-). V 7:18 nasazuji boty Adidas, sejdu pár schodů, otevřu velké vchodové dveře a spatřím lednovou, sychravou, zasněženou a v neposlední řadě znečištěnou krajinu. Jdu po zmrzlé cestě rovnou k zastávce autobusu, co se však nestane… žžžžuchhhh na zem. Ale co, to se stává, a tak pokračuji dál. Jsem v autobuse, který mě doveze do školy. Jsem ve škole, čas? 7:40. Jdu ke skříňkám, svlékám se… První hodina je matematika. Vkročím krokem do třídy (POZOR, pomalu přichází vyvrcholení, tak se pohodlně usaďte) a co nevidím… učitelka si čte Doupě. Začíná hodina a ona místo obvyklého počítání s čísly na kartičkách zvolá větu: „Nedávno mi manžel koupil počítač, a tak se vás chci zeptat, jestli by mi někdo nepůjčil nějakou hru? Nechci žádné ty vaše krváky, právě si čtu Doupě a líbí se mi hra XY. Nemá ji někdo, prosím?" Ochotně se přihlásím a zvolám: „Ano, mám ji". Zbytek si již domyslete.

Předchozí text je sice blábol, který mě jen tak napadl. Ano, celý dopis jsem si v mé hlavě vyfantazíroval. A to je ode mě vše.

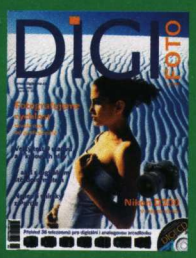
Lukáš

[!] Abyste věděli, milé děti a všichni školou povinní, podobných pohádek k nám chodí do redakce vícero. Vaše fantazie je nepřeberná, stejně jako kreativní umění – zejména vystřihovánky, u nichž ale naše srdce krvácí. Rozstříhali jste Doupě, abyste nám udělali radost? Chyba! Fantazírujete o profesorech, kteří propadli herní vášni? Vraťte se zpět do reality – tací neexistují.

O ČEM SE PÍŠE

Třetí vydání časopisu **Computer** si vzalo za hlavní čtenářské téma warez. Chcete-li vědět, co je a není legální, kde a jak hledat a úspěšně najít software, filmy, hudbu a hry na internetu, čtěte. Obsáhlé téma je doplněno testem softwaru: klienti pro sítě Bittorrent. Rozhodně si také nenechte ujít nejpodrobnější a nejrozsáhlejší test 17" a 19" LSD displejů.

V aktuálním čísle časopisu **Jak na počítač**, který je věrným rádcem a pomocníkem všech začínajících uživatelů počítačové techniky, se můžete seznámit se všemi možnostmi tisku na počítači. Seznámíte se s výhodami i jednotlivých tiskových technologií, kolik vás bude tisk stát a jestli se vyplatí tisknout digitální fotky doma. Dále v čísle se naučíte, jak si změřit rychlost vašeho internetového připojení, a dozvíte se, jak zvýšit zabezpečení počítače pomocí správného nastavení uživatelských účtů. Ani v tomto čísle samozřejmě nemůže chybět více než 20 stran podrobných návodů, rady a pomoc pro zajištění vyšší bezpečnoti počítače, pestrá sbírka recenzí nejnovějších produktů a odborná poradna nad vašimi dotazy. To vše je doplněno CD přílohou, na které tentokrát najdete plnou verzi jízdních řádů pro rok 2006 pro vlaky, autobusy, leteckou dopravu a MHD v ČR a SR.



V prvním letošním vydání **DIGIfota**, časopisu pro všechny tvůrčí fotografy, vás v inspirativním tématu zaměřeném na fotografování rychlosti nepochybně upoutají působivé sportovní snímky. Dlouho očekávaná poloprofesionální digitální zrcadlovka od Nikonu, model D200, je konečně na světě a sklízí jeden úspěch za druhým. Proklepli jsme ji v podrobné megarecenzi. DIGIfoto vychází v novém formátu – je poněkud praktičtější, ale stále dovoluje velkorysou prezentaci snímků.

Mobility se v únoru podrobně věnují přenositelnosti mobilních čísel, popisují změny, které na český trh přináší Vodafone. V dalších odborných článcích zjistíte, jak se liší virtuální mobilní operátor od těch nevirtuálních, a dozvíte se něco o designu mobilních telefonů. Osm nových mobilů jsme pro vás podrobně otestovali, přidali jsme soutěž o růžovou Motorolu V3 Razr a čtyři Motoroly L6. Abyste si čtení o mobilech opravdu užili, mají Mobility téměř neuvěřitelných 100 stran.

Únorová **MobilMania** je plná recenzí mobilních telefonů. Najdete v ní všechny, které se právě začínají prodávat. Potěšíte se pohledem na mobil-sportak LG F3000, budete váhat mezi Nokiemi 7370 a 7380, nadchnete se pro vysouvací telefony Nokia 6111 a Siemens CF110. Pokud hledáte něco vybavenějšího, seznamte se s Qtekem 8310, Samsungem Z300i a Sony Ericssonem W900i, případně se v bazaru poohlédněte po Motorole MPx 200. MobilMania, to je 52 stran čtení o mobilech za 9,50 Kč. Levněji už to neseženete!

Plné hry
Caesar III CD1
Hrady CD2
Soul Ride Virtual Jay Peak CD2
Trackmania Nations ESWC CD2

Demoverze
Crashday
Championship Manager 06 CD3
Mad Tracks CD3
Night Watch
Onimusha 3: Demon Siege
PizzaDude: Special Delivery
Rainbow Six: Lockdown
Star Wars: Empire at War
Stubbs the Zombie CD3
The Stalin Subway
Three Musketeers
Tycoon City: New York
Vivisector: Beast Inside
Žhavé léto 3 a půl CD3
Soubor demoverzí ke speciálu
Nedoceněné hry

Videa
25 To Life CD2
Age of Pirates
Battle for Middle-Earth 2
Crytek Tech Demo CD2
Pirates of Burning Sea CD2
RF Online CD2
Sin Episodes
Stubbs the Zombie CD2
The Elder Scrolls: Oblivion CD2
The Sims 2: Open for Business
Timeshift CD2
X3 Reunion CD2
Winter Sports CD2

Screenshoty
Cars CD3
Darkfall CD3
Dreamfall CD3
El Matador CD3
Everquest II – Kingdom of Sky CD3
Godfather CD3
Pirates of Burning Sea CD3
Rise of Legends CD3
Rugby 06 CD3
Saints Saw CD3
Sin Episodes CD3

Wallpapery
24 the Game CD3
Black CD3
El Matador CD3
Ridge Racer CD3
Toca Race Driver 3 CD3

Caesar III

Kostky jsou vrženy, třetí Caesar přichází…

Výrobce Impressions
Vydavatel Sierra On-Line
Datum vydání Srpen 1998
Multiplayer Ne

Hardwarové nároky
Windows 95, 98, ME, 2000, XP, procesor 100 MHz, paměť 16 MB RAM, grafická karta s 4 MB RAM, 150 MB na HDD, 4× CDROM

Ovládání: Hra se ovládá klasicky jako každá strategie myší, vše podstatné najdete na liště v pravé části obrazovky. Pro detailnější popis ovládání si přečtěte manuál přiložený ke hře.

Skvělé téma, fantastická hratelnost i famózní nápad s řadou inovací. Přesně tak by se dal v kostce charakterizovat třetí díl budovatelské strategie Caesar, která se do herních dějin zapsala nesmazatelným písmem. Ve hře se vžíváte do role správce provincie Římské říše a během singleplayerové kampaně musíte dokázat císaři, že se o ni dovedete postarat. I když hlavní roli hraje budování a vylepšování města, unikátnost titulu spočívá v rozmanitosti postupů jednotlivými misemi. Kampaň není lineární a vždy si můžete vybrat z nabízených provincií tu, která se vám více zamlouvá. Budete stavět velká města, řešit zásobování, vztahy s okolím, můžete bojovat i obchodovat. Revoluční koncept hry je natolik propracovaný, že dodnes nenašel svého přemožitele. Caesar 3 je tak stále hrou, která si hodnocení okolo 90 % zaslouží.

VÍCE O CAESAROVI 3

Chystáme pro vás podrobnější povídání o Caesarovi 3 a také návod, který vám pomůže v začátcích (a poradí, jak hru počeštit). Oba najdete na příštím DVD nebo na **www.doupe.cz**. Do vyhledávání zadejte následující čísla:
Podrobnosti o Caesarovi 3 – 113011
Tipy a triky – 113012

Trackmania Nations ESWC

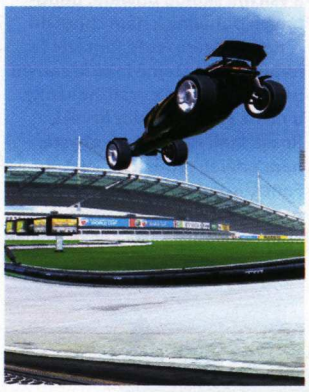
Online závody pro všechny zdarma

Výrobce Nadeo
Vydavatel Nadeo
Datum vydání Leden 2006
Homepage www.trackmanianations.com
Multiplayer Ano

Hardwarové nároky
Windows 98, 2000, ME, XP, procesor 500 MHz, paměť 128 MB RAM, grafická karta s 16 MB RAM, 1 GB na HDD, 4× CDROM

Ovládání: Hra se ovládá pouze pomocí kurzorových šipek, kterými řídíte vozidlo.

Jak slíbili, tak udělali. Společnost Nadeo loni v prosinci všechny hráče navnadila, že u příležitosti letošní ESWC (Electronic Sports World Cup) vydá upravenou verzi své úspěšné závodní hry Trackmania. Ta je ale na rozdíl od všech svých předchůdců dostupná zadarmo. Vůbec poprvé v historii elektronických sportů tak došlo k tomu, že vznikla hra speciálně pro některý ze světových šampionátů. Máte-li progamingové ambice a rádi byste se podívali v červnu na finále do Paříže, již teď můžete začít pilně trénovat. Konkurence bude jistě veliká.



ZÁPLAVA DEMOVERZÍ

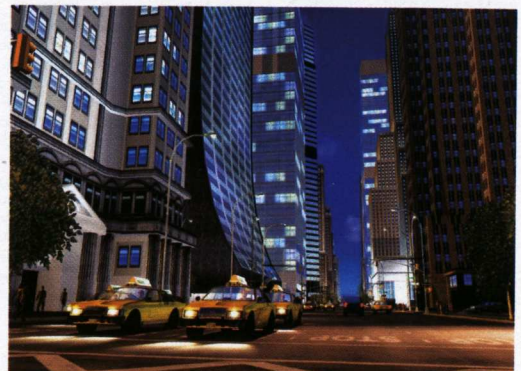
Začátek letošního roku byl na nové demoverze nebývale bohatý. Nekorunovaným králem s téměř osmi sty megabyty se stala dlouho očekávaná demoverze Star War: Empire at War. Té svým objemem šlapou na paty stejně tak povedené tituly jako Tycoon City: New York, Rainbow Six Lockdown nebo The Stalin Subway, o něž jsou bohužel kvůli zařazení jiného obsahu ochuzeni majitelé CD přílohy. Z dalších demoverzí stojí za zmínku adrenalinové závody Crashday, ujetá akce Stubbs the Zombie nebo například domácí Žhavé léto 3 a půl.

STRHUJÍCÍ VIDEA

Pokud se raději díváte, než hrajete, určitě nesmíte minout sekci našich herních videí. Té dominují videoukázky z dvojice her Sin Episodes a Battle for Middle-Earth 2 s dlouhou stopáží, díky nimž si o připravovaných peckách uděláte více než dobrou představu. Budoucnost nadcházejících grafických karet předvádí záběry z technologického dema německého Cryteku, autorů výtečného Far Cry. Ukázek je každopádně více než dost, tudíž máte na dlouhé desítky minut o zábavu postaráno.

SPOUSTA DALŠÍ ZÁBAVY

Jako každý měsíc nechybí na naší CD/DVD příloze spousta screenshotů z připravovaných her, wallpaperů, něco málo bonusového materiálu v podobě aktuálních verzí cheaterů či třeba nové Progamers TV. Abyste byli dokonale kulturně vzdělaní i po jiné než herní stránce, dozajista neopomeňte projít trailery na připravované filmové trháky. Přejeme vám příjemnou zábavu.



CD/DVD OBSAH

Patche

Age of Empires III – 1.03 CZ CD2
Brothers in Arms – 1.11 US, UK CD2
Quake 4 – 1.0.5 CD2
Vampires: The Masquerade – 2.0 – neoficiální CD2
World of Warcraft – 1.9.2 US, UK CD2
Žhavé léto 3 a půl – 1.0 CD2

Bonusy

Abcgames Cheater CD3
Wincheater 2 CD3
Grandma Gamer CD3
GoldenEye: Source
Project: Reality
Quake 4: Spamfest CD3
Progamers TV #33

Trailery

Final Destination 3
Happy Feet
Idlewild
Open Season
Raftáci
Silent Hill
The Omen 666
The Passion of the Clerks
The Wild

Servis

Adobe Acrobat Reader 7.01 CZ
Codec Pack All in 1 6.0.2.7 CD3
DirectX 9.0c CD3
HyperSnap DX 5.6.05 CZ
IrfanView 3.95 CD3
MicroDVD 1.2 CD3
Nero 6 Ultra Edition 6.6.0.3
QuickTime Alternative v1.40 CD3
ScummVM emulátor 0.6.0 CD3
Total Commander 6.53

Ovladače

ATI Catalyst 5.5 Win2kXp
ATI Catalyst 5.5 WinXp 64bit
ATI Catalyst 5.8 Win2K/Xp
ATI Catalyst 5.8 Win2K/Xp – Control Center
ATI Catalyst 5.8 Win2K/Xp – Control Panel
nForce v5.10 - WHQL Official
nForce4 6.56 64-bit Beta
nForce4 Standalone Drivers 6.39 W2K
nForce4 Standalone Drivers 6.39 WinXP
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 71.89
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 73.00 BETA
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 77.72 WHQL 2000/XP
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 77.72 WHQL 64bit
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 77.72 WHQL 9x/Me
nVIDIA ForceWare Drivers Win2000/XP 78.01 WHQL 2000/XP
Sound Blaster Audigy 2
Sound Blaster Audigy 2 – beta
Sound Blaster Live! & Audigy 1 Driver 5.12.01.0286
VIA AC97 5.80c
VIA Hyperion 4in1 drivers 455vp1
ATI Catalyst 5.10 Win2K/Xp – Control Center

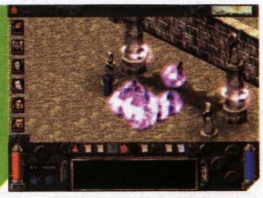
Zima letos končí 14. března!

Březnové Doupě s plnou hrou Arcanum rozehřeje každého hráče

Pokořitel Falloutu ZDARMA na příštím Doupěti!

Geniální RPG, v němž se snoubí magie s technikou

Hodnocení ve světě:
- PC Gamer – 90 %
- Gamespy – 89 %
- GameZone – 9/10



TO NENÍ ZDALEKA VŠE!

Povíme vám, jak dopadla strategie Star Wars: Empire at War.

Recenze závodní TOCA Race Driver 3!

Manuál záškodníka: Jak nejlépe zkazit hru?

Jak se nám líbí 24: The Game?

A co revoluční akce Black?

Březnové Doupě vychází v úterý 14. března!

SEZNAM INZERENTŮ:

Bontonfilm 65
CD Projekt 7, 69
CD Projekt ..... 4. obálka
Cenega Czech ..... 2. obálka
Computer Press 8, 9, 21, 33, 90
Computer Press ..... 3. obálka
InternetShops 63
Playman 37
Progamers 54
TN Trade 73

Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři. Redakci nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku uděluje autor souhlas s jeho krácením a nezbytnými redakčními úpravami a pro případ vydání díla uděluje vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu, popřípadě na CD či v dalších periodických i neperiodických publikacích vydavatelství Computer Press, a. s., a to i opakovaně, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu 5 let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Zasláním příspěvku současně autor vyjadřuje souhlas s tím, aby vydavatel tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytl třetí osobě. Autorská odměna zahrnuje odměnu za všechna případná uveřejnění díla a bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci vydavatele.

WWW.HOME-CINEMA.CZ

HOME CINEMA

NOVÝ ČASOPIS O DOMÁCÍ ZÁBAVĚ

SKVĚLÝ FILM + ČASOPIS POUZE 99 KČ

V prodeji od 2. února

3 v 1

1 FILMY

- RECENZE AKTUÁLNÍCH FILMOVÝCH DVD A SOUNDTRACKŮ
- FILMOVÁ HISTORIE I BUDOUCNOST
- ROZHOVORY S OSOBNOSTMI ČESKÉHO I SVĚTOVÉHO FILMU

2 TECHNIKA

- OSTRÉ SROVNÁVACÍ TESTY A PODROBNÉ RECENZE KOMPONENT DOMÁCÍHO KINA
- RADY A NÁVODY PRO NASTAVENÍ
- NEJNOVĚJŠÍ TRENDY

3 DVD

- V KAŽDÉM ČÍSLE FILM NA DVD
- V ČÍSLE 2/06 OSCAROVÝ SNÍMEK GANGY NEW YORKU

V NEJBLIŽŠÍCH ČÍSLECH HOME CINEMA PŘIPRAVUJEME NA DVD

Předplaťte si jej za akční cenu 899 Kč (1 250 Sk)

VÝHODNĚJI UŽ JEJ NEZÍSKÁTE!

92 stran + DVD s filmem = 90 Kč

Roční předplatné zahrnuje
10× časopis HOME CINEMA a 10× DVD s filmem

Nabídka ročního předplatného za 899 Kč platí do 28. 2. 2006

Jak si předplatit HOME CINEMA?

1. Textovou zprávou SMS: Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo HC899 a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. Příklad HC899! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha.

2. Na internetu: Na adrese http://casopisy.cpress.cz naleznete přehledný formulář pro objednání. Zaplatit můžete složenkou, převodem z účtu, bezpečně kreditní kartou, online prostřednictvím eBanky nebo dokonce z menu svého mobilního telefonu.

3. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.

4. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

©2005 Lionhead Studios Limited. All rights reserved. Lionhead, the Lionhead logo, and Fable are registered trademarks owned by Lionhead Studios Limited. Published and distributed by Microsoft Corporation. ©2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, the Games for Windows logo, Windows, Xbox logo and Xbox are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. The ratings icon is a registered trademark of the Interactive Digital Software Association. The names of actual products and companies herein may be trademarks of their respective owners.

FABLE®

THE LOST CHAPTERS

NOVINKA!

VYCHÁZÍ V BŘEZNU!

FANTASTICKY NÍZKÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

Chcete se stát šlechetným hrdinou, obávaným padouchem, nebo čímkoliv mezi tím? Fable: The Lost Chapters, cenami ověnčené fantasy RPG, vám umožní proměnit hlavního hrdinu přesně podle vašich představ! Prozkoumávejte zajímavá prostředí, vydávejte se na dobrodružné výpravy, prožijte více životů. Zahleďte se do svého nitra a objevte, čím vším se můžete stát. Hra vychází v profesionální české verzi!

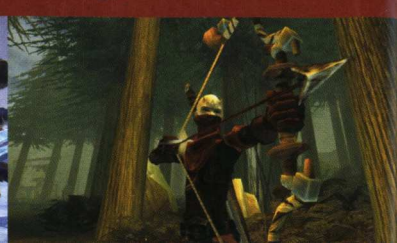
Games for Windows Microsoft Windows XP

LIONHEAD STUDIOS

The way it's meant to be played NVIDIA

Microsoft game studios

CDPROJEKT

www.cdprojekt.cz TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT